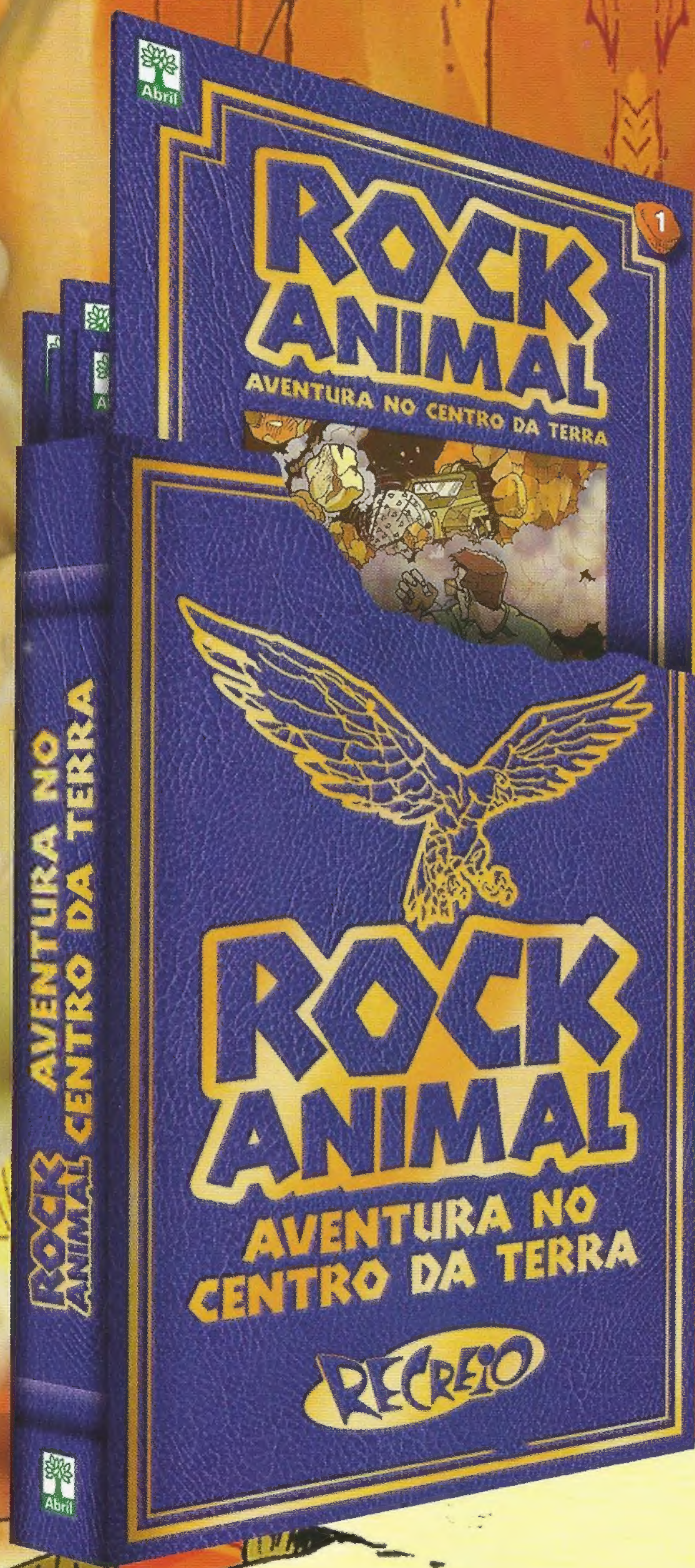
Abril
HQ • CIENTISTA QUER TORNAR SALSICHA E SCOOBY CORAJOSOS
R$ 5,95*
* PREÇO PROMOCIONAL
29/1/2004
Ano 4
Nº 203
RECREIO
Muito inteligentes!
Descubra como os bichos são espertos e usam a cabeça para viver melhor
Até que esses humanos são sabidos!
ISSN 1517-7467
A Origem do Homem
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
GAME BOY ADVANCE
Dicas para explorar a floresta no jogo Irmão Urso
SKATE
Saiba mais sobre esse esporte e suas manobras radicais
www.RECREIONLINE.com.br
Nesta edição
A quarta revista da coleção ROCKANIMAL • Aventura no centro da Terra
A TRAVESSIA

EDITORA Abril
TODA SEMANA,
UMA NOVA EDIÇÃO
FERVENDO NAS BANCAS.
Chegou a coleção ROCKANIMAL AVENTURA NO CENTRO DA TERRA!
• 10 edições exclusivas com histórias em quadrinhos inéditas.
• Caixa para guardar a coleção.
• Sempre um brinde diferente: tatuagens, adesivos, transfers e muito mais.
ROCK ANIMAL
AVENTURA NO CENTRO DA TERRA
RECREIO
Em cada edição, um capítulo da aventura e um novo brinde.
wgcomunicação
ROCK ANIMAL
RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

RECREIO

AQUI TEM

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

COM QUANTOS ANOS A FÊMEA DO CÁGADO PODE TER FILHOTES?

Laura Maia Martins
Por e-mail

Os cágados são bichos aquáticos que vivem em água doce. Os jabutis são terrestres e as tartarugas são as espécies marinhas. Os cágados fêmeas podem ter filhotes a partir dos 4 ou 5 anos. Já os jabutis fêmeas, entre 10 e 12 anos e as tartarugas, só depois dos 25 anos.

POR QUE A PIMENTA FAZ A LÍNGUA ARDER?

Joelma Rodrigues
Águas Belas – PE

Porque a maioria das pimentas possui uma substância chamada capsaicina. É ela que dá aquele gosto ardido. Os cientistas descobriram que a capsaicina estimula a produção de sucos gástricos, que ajudam na digestão. Mas pimenta em excesso não faz bem: pode provocar inflamação e destruir as papilas gustativas presentes na língua, causando a perda da sensibilidade para o sabor dos alimentos.

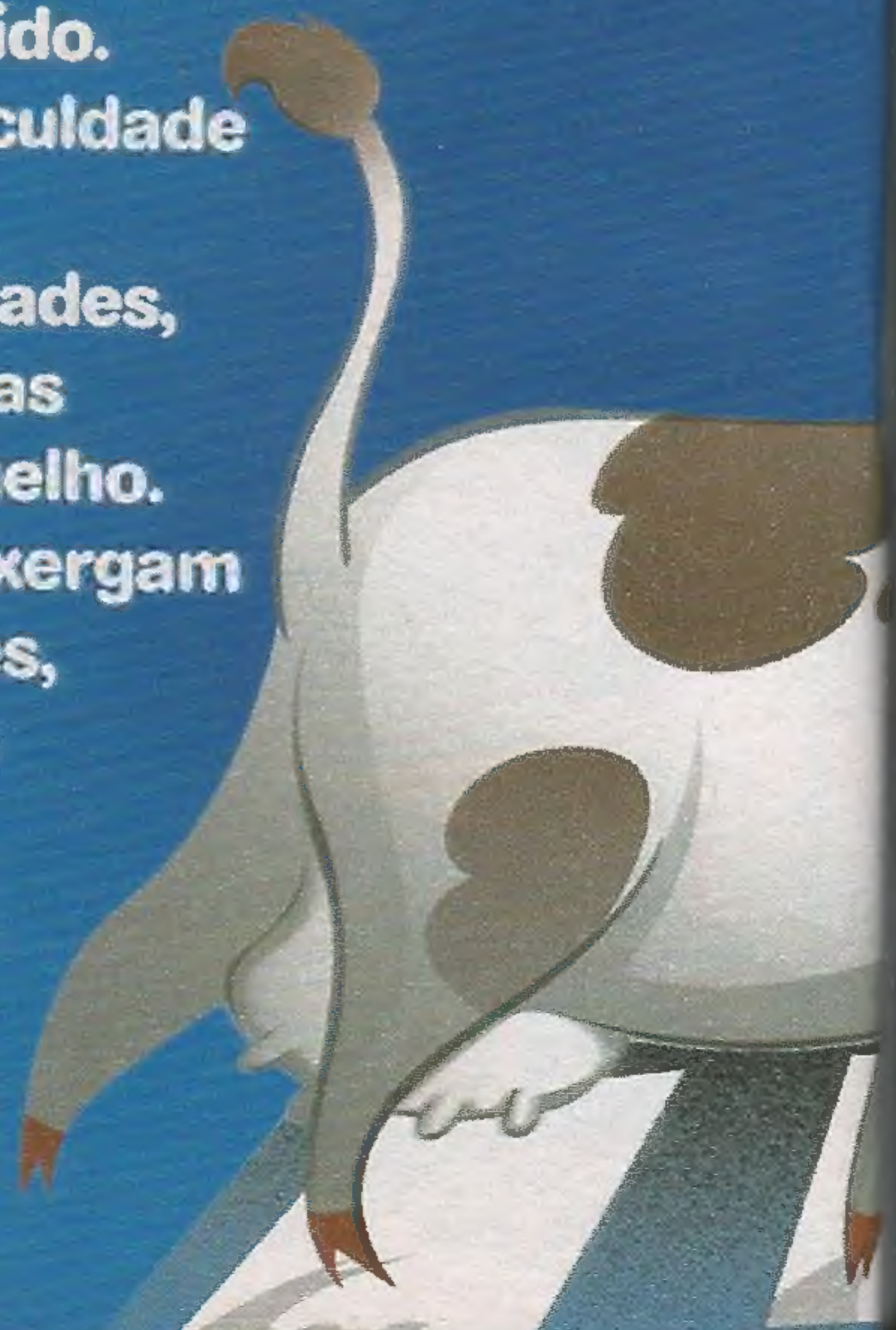
VOCÊ SABIA QUE...

- O devorador de cachorro-quente mais rápido do mundo é Peter Dowdeswell, que vive no Reino Unido e conseguiu comer quatro sanduíches em três minutos?

ILUSTRAÇÕES: JARDIM

É VERDADE QUE AS VACAS CONFUNDEM AS CORES?

Gelson Costa Júnior
Planaltina – DF

Os olhos das vacas têm células capazes de ver diferentes cores, o que significa que esses bichos enxergam colorido. Porém, têm dificuldade de diferenciar algumas tonalidades, principalmente as de verde e vermelho. Ou seja, elas enxergam essas duas cores, mas confundem alguns tons de verde com tons de vermelho.

POR QUE O PAPEL SE DISSOLVE NA ÁGUA?

Bruno Milanez
Brasília – DF

A água rompe a ligação química existente entre os elementos usados na fabricação do papel e por isso ele acaba se dissolvendo. Para fazer papel, misturam-se água, cola, fibra de celulose e outros produtos. A água é usada em grande quantidade para "espalhar" a fibra de celulose e distribuí-la sobre uma tela, onde se faz a folha de papel. Depois de seco, o papel torna-se um material que absorve e retém a umidade.

CONSULTORIA:
SANDRA REGINA NOGUEIRA (nutricionista).
RIPASA S/A CELULOSE E PAPEL, SÉRGIO RANGEL (biólogo) e MATHEUS PARANHOS (professor de comportamento e bem-estar animal da Unesp).
FONTE: ENCICLOPÉDIA BRITANNICA.

QUEM INVENTOU A ESCADA?

Bianca e Cristiane
Sorocaba – SP

Não se sabe ao certo. Ao que tudo indica, as primeiras escadas surgiram 2 mil anos antes de Cristo, entre os egípcios, mas elas aparecem em diferentes lugares do mundo. Os palácios gregos de 1500 antes de Cristo já tinham escadarias. Templos na Mesopotâmia erguidos entre os séculos 9 e 8 antes de Cristo também eram decorados com escadas. E a montanha Tai-Shan, na China, considerada sagrada desde 2000 antes de Cristo, tem muitas escadarias, num total de mais de 6 mil degraus que levam ao topo.

teste

VOCÊ É EXAGERADO?

Faça o teste para saber.

1 Quando vai contar uma história que ouviu de alguém, em geral você:

- ◆ Resume para acabar de contar logo.
- ★ Aumenta um pouco para deixar a história mais interessante.
- ● Usa mais ou menos as mesmas palavras.

2 Diante de uma sobremesa deliciosa, qual a sua reação?

- ★ Come até explodir.
- ● Pára de comer quando fica satisfeito.
- ◆ Come um pouco e guarda o resto.

3 Se está a fim de pedir um presente de aniversário para seus pais, você:

- ◆ Diz que gostaria muito de ganhar o presente.
- ★ Fala que só aquele presente tem graça.
- ● Explica por que quer tanto o presente.

4 Depois de ver um filme bom no cinema, você sai dizendo:

- ★ *Nossa! É o melhor filme que já vi!*
- ◆ *Achei legal.*
- ● *Vou querer ver de novo em vídeo!*

5 Quando o seu time vence um jogo importante, você:

- ● Fica bem feliz.
- ◆ Comemora e logo começa a pensar no próximo jogo.
- ★ Vibra muito, abraça todo mundo e se sente a pessoa mais feliz do mundo.

6 Se tirasse uma nota baixa na escola, como você reagiria?

- ● Ficaria chateado, mas logo pensaria em recuperar a nota.
- ◆ Começaria logo a estudar mais.
- ★ Ficaria arrasado e se lembraria da nota baixa a semana toda.

7 **Imagine que sua mãe adora flores. No aniversário dela, você pensaria que:**

- ★ Pode comprar dúzias de rosas, girassóis e tulipas para encher a casa!
- ◆ É melhor comprar uma plantinha bonita.
- ● Ela adoraria um buquê e um cartão.

8 **Em uma loja de roupas, você:**

- ★ Quer comprar uma peça de cada.
- ◆ Escolhe um modelo bem bonito.
- ● Pensa em levar muitas peças legais.

9 **Se alguém derruba sorvete em seu trabalho de escola, sem querer, qual a sua reação?**

- ◆ Fica bem irritado e diz à pessoa para se afastar de você.
- ★ Fica furioso e reclama muito porque não vai ter como limpar nem como fazer outro trabalho.
- ● Fica muito bravo, mas vai logo buscar um pano para limpar tudo rapidamente e consertar o estrago.

10 **Se você ficasse apaixonado por alguém da escola, como acha que se comportaria?**

- ◆ Prestaria atenção na pessoa sempre que ela estivesse por perto.
- ★ Não falaria em outro assunto e ficaria procurando a pessoa o tempo todo.
- ● Ficaria de olhos abertos para tentar ver sua paixão em algum lugar.

RESULTADO

Se marcou mais ◆
Você não parece ser exagerado e prefere controlar as emoções. Isso é legal, mas não deixe de se divertir, vibrar e se emocionar com as coisas legais que acontecem à sua volta.

Se marcou mais ●
Na maioria das vezes, você consegue aproveitar os bons resultados e, quando algo sai errado, fica um pouco chateado, mas logo se recupera. É legal ter esse equilíbrio e curtir as coisas mais divertidas.

Se marcou mais ★
Tudo indica que você é exagerado. Se empolga com o que é legal, mas fica arrasado se as coisas não são como quer. Tente não ficar tão chateado, pois com sua empolgação você resolve o que quiser.

CONSULTORIA:
CÉSAR ADES (pesquisador de comportamento animal do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, que adora ensinar crianças).

TEXTO THEREZA VENTUROLI

Descubra do que os animais são capazes.

OLHA SÓ QUEM ESTÁ PENSANDO!

Só descobriram agora?

Os humanos são considerados os animais mais inteligentes do planeta porque criaram cidades, inventaram máquinas e aprenderam a ler, escrever e fazer contas. Ninguém conhece outro ser vivo que tenha feito tanta coisa.

Mas os bichos também têm sua inteligência. Todo animal nasce com instinto, que é um tipo de ordem mágica que ele tem na cabeça. É por instinto, por exemplo, que as tartarugas marinhas viajam milhares de quilômetros todo ano para enterrar os ovos numa praia distante. Ninguém as ensinou a fazer isso. Elas já nasceram sabendo. É por instinto, também, que um rato sabe que tem de roer para seus dentes não crescerem demais. E até você – filhote de homem – tem instintos, como chorar quando se machuca, fugir de um cachorro bravo ou ter medo de escuro.

Inteligência é diferente. É a capacidade de se lembrar de coisas e de aprender com elas. Certos bichos – principalmente os que vivem em grupos – fazem coisas incríveis: constroem ferramentas, trocam idéias e reconhecem lugares por onde passaram. Tem até os que ensinam truques aos filhos!

Muitos têm capacidade de resolver problemas e de aprender para sobreviver melhor. Conheça alguns dos gênios do mundo animal que garantem mais bons motivos para se respeitar a vida selvagem.

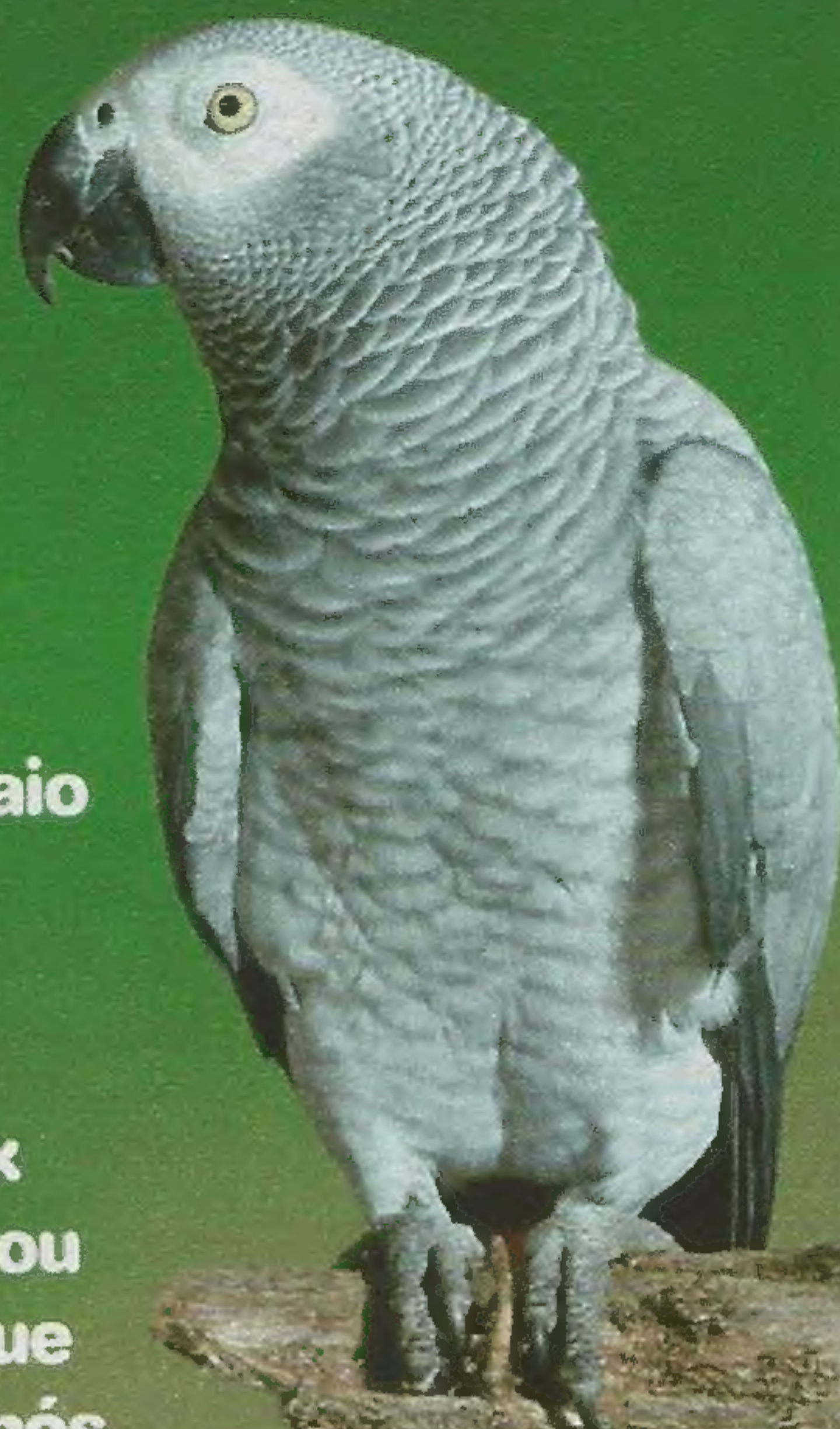
Lindos e brincalhões

Os golfinhos sabem se comunicar e até se reconhecem no espelho. Há bichos, como gatos e peixinhos, que ficam nervosos diante da própria imagem, pensando que seja outro animal querendo entrar em seu território.

Golfinhos também adoram brincadeiras. Depois de praticar um pouco, vão buscar bóias ou bolas na água e jogam de volta para o treinador. Além disso, esses mamíferos sabem convidar outras pessoas para brincar. Se aprendem um jogo com o treinador, tentam jogá-lo com qualquer um que fique na borda da piscina. E até pouco tempo achava-se que só os humanos faziam isso. Ou seja, brincar tem tudo a ver com inteligência. E você, que brinca tanto, deve ser um gênio!

JOSEPH VAN OS/GETTYIMAGES

Cheio de idéias

É claro que você já ouviu um papagaio repetir sons, mas alguns cientistas provaram que eles podem aprender a escolher palavras para dizer algo da própria cabeça. Num laboratório da Universidade do Arizona, nos Estados Unidos, mora um papagaio cinzento chamado Alex. Ele aprendeu a dizer o nome, a cor e o número dos objetos que vê. Os cientistas garantem: se o Alex sabe dizer que um dado é verde ou que duas bolas são roxas é porque raciocina como qualquer um de nós.

CORBIS/STOCKPHOTOS

JOSEPH VAN OS/GETTYIMAGES

Elas são agricultoras

Se viver em sociedade é sinal de inteligência, então as saúvas são geniais. Elas dividem todo o trabalho no formigueiro, mantêm a casa sempre limpa e, imagine só: cultivam seu alimento! Funciona assim: as folhas que as saúvas levam para baixo da terra são mastigadas, mastigadas, mastigadas... até sobrar só uma massa parecida com uma esponja. Sobre essa massa, elas colocam um fungo, uma espécie de cogumelo, que cresce como uma planta. Depois os fungos são colhidos pelas formigas e alimentam a colônia inteira.

ANDREW MOUNTER/GETTYIMAGES

JOHN SEAGRIM/GETTYIMAGES

Superpoderoso

O polvo é o invertebrado mais inteligente que existe. Ele escapa de lugares bem difíceis, espremendo-se todo para passar por buraquinhos minúsculos. Se é pescado, pode fugir do barco sem dificuldade. E o mais impressionante: quando se depara com um pote de vidro fechado – como aqueles de palmito ou de maionese –, ele mexe os tentáculos até que consegue abri-lo, desenroscando a tampa.

Faz de novo, pai...

Ensinar o que se sabe é um sinal de inteligência. Muitos primatas fazem isso. Alguns chimpanzés da África, por exemplo, aprendem a abrir nozes com macacos mais velhos. Podem levar anos para conseguir segurar a noz com a mão esquerda, enquanto com a direita batem na casca com um pedaço de pedra ou madeira, mas acabam aprendendo.

Outros macacos, no Japão, aprenderam a lavar o que comem, colocando a raiz ou a fruta dentro de um rio com uma mão e esfregando a casca com a outra, para tirar o excesso de terra. Além de espertos, eles têm bons hábitos de higiene.

É por aqui, pessoal!

Quando uma abelha descobre um lugar com muitas flores, logo corre para casa para contar a novidade para as outras. Só que ela não usa palavras. Produz um zumbido e faz uma espécie de dança, dando voltas e rebolando dentro da colméia. As abelhas decifram esse código e descobrem o caminho e até a distância das flores até a colméia. Depois saem voando direto para as flores carregadas de néctar.

STAN OSOLINSKI /GETTYIMAGES

Lição de casa

As orcas que vivem na costa da Argentina são mestras em ensinar os filhotes a caçar. Para pegar focas, elas têm de chegar bem perto da praia e, muitas vezes, encalham na areia. Por instinto, os filhotes não se aproximam da praia. Mas as mamães os empurram com todo o cuidado e ficam por perto, para ajudá-los a voltar. E, se algum bebê se recusa a ir, a mãe vai para frente e joga com o focinho umas focas para ele comer. Quem sabe assim ele entende como se caça!

DAVID E. MYERS/GETTYIMAGES

ESPERTO, MAS NEM TANTO

Há muito tempo, na época dos seus bisavós, apareceu na Alemanha um cavalo chamado Hans, o Esperto. Tão esperto que quase convenceu todo mundo de que sabia fazer contas. O dono perguntava quanto eram 2 + 2 e Hans batia o casco quatro vezes no chão. Até que um dia os cientistas descobriram que Hans não sabia contar coisa nenhuma. O que acontecia é que, a cada pergunta, ele começava a bater a pata. Quando chegava no número certo, o dono fazia uma cara de alívio. Era essa cara de ufa! que Hans percebia e, aí, parava. Assim, parecia que sempre acertava as contas. Ele podia até não ser tão inteligente, mas com certeza era tão apegado a seu dono que entendia todas as expressões dele.

JEAN GALVÃO FOTO: KEN LUCAS/GETTYIMAGES

Meninas, vocês não sabem o que eu achei!

FIQUE LIGADO

Faça um caminho ligando as letras e encontre o nome de mais cinco bichos muito inteligentes.

Resposta na página 42.

Ih! Esqueceram de mim!

GAMES

VIRE BICHO!

Desvende os segredos da floresta com o novo game Brother Bear.

No desenho da Disney, um índio chamado Kenai desrespeita as regras de harmonia com a natureza e acaba sendo castigado: os espíritos da floresta o transformam em um urso.

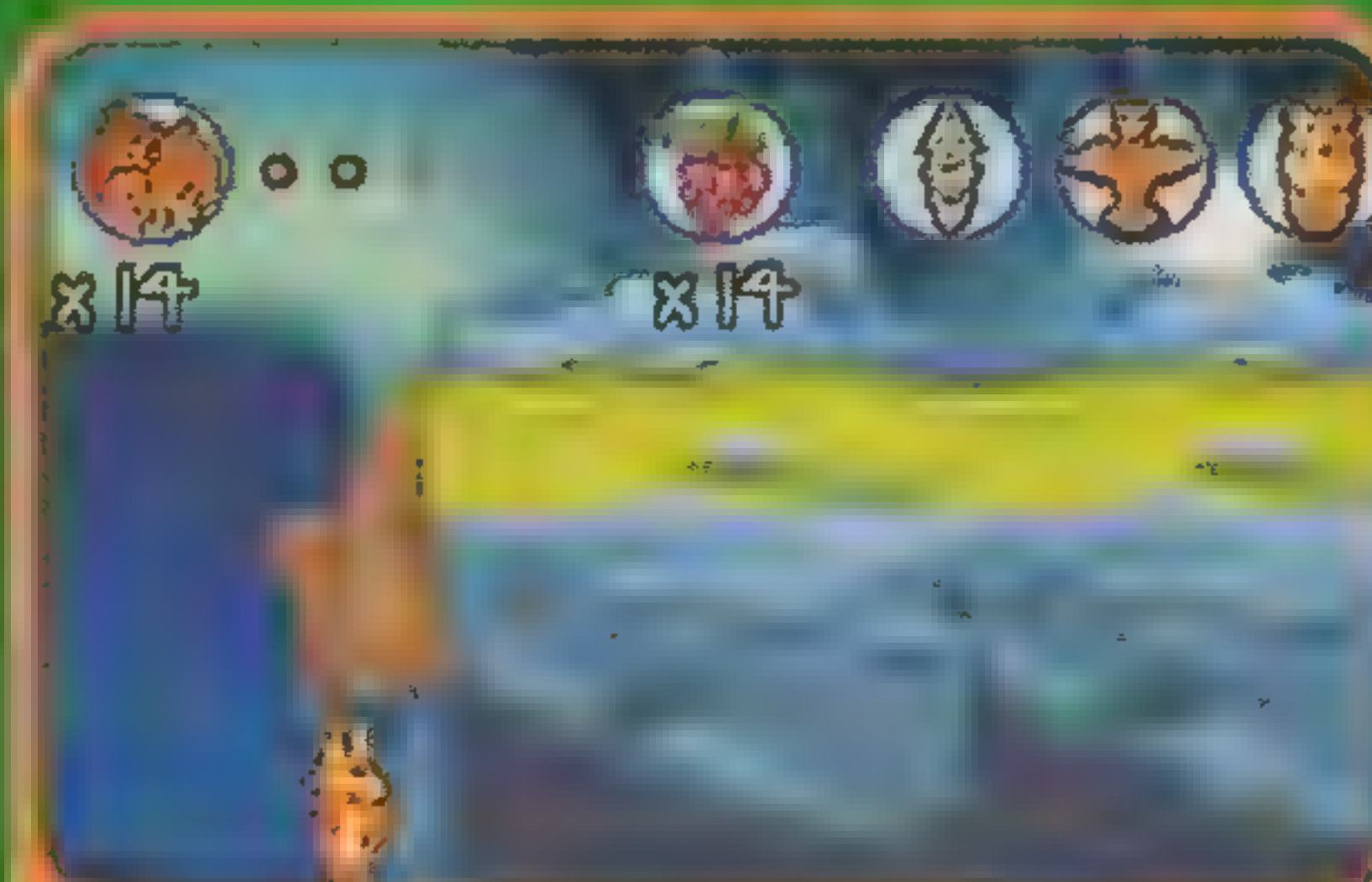
Já no Game Boy Advance é você quem vira Kenai e encara uma viagem ao lado do filhote Koda, passando por campos, picos nevados, cavernas cheias de lava e montanhas. Dá para controlar os dois heróis separadamente ou em conjunto. Kenai é maior, mais forte e pode empurrar pedras e pendurar-se em barrancos. Koda sabe rastejar, é rápido e pode subir em árvores. Com essas habilidades você tem de encontrar itens escondidos e recolher estatuetas mágicas para abrir novos caminhos. Encontrando os três símbolos dourados, você habilita jogos extras.

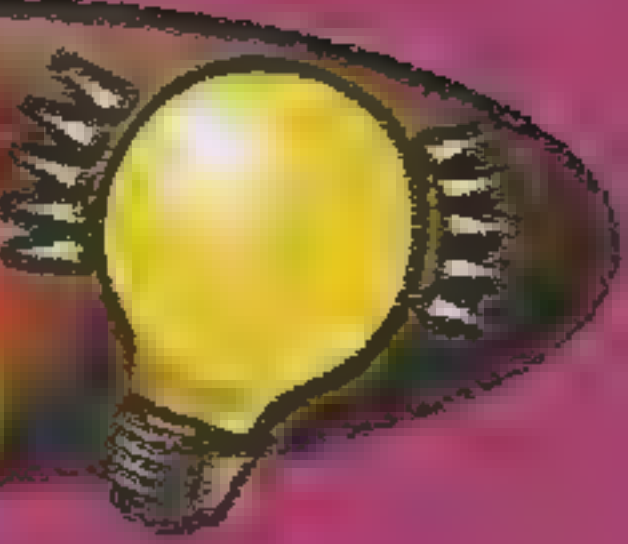
Além do visual legal e da história parecida com a do desenho, o game tem desafios muito divertidos.

DIVULGAÇÃO

Colecione 50 frutas vermelhas para ganhar uma vida extra.

Aproxime-se e arranhe este tronco para salvar o jogo.

Nas fases com o elefante, desvie das pedras e pule as árvores.

Pendure-se no barranco e deixe Koda pegar o item.

FIQUE LIGADO

UMA DOCE VOLTA AO MUNDO

Faça uma deliciosa viagem e saiba como surgiram algumas gostosuras.

MUITO CHIQUE

Na época dos reis, os confeiteiros da França disputavam para ver quem fazia o doce mais gostoso e bonito para os nobres. E foi para agradar o rei Luís 14 que um deles inventou o chantilly. Ele apresentou sua criação em uma festa na região Chantilly, por isso o creme tem esse nome.

Outro doce francês famoso foi inventado por acaso. Um ajudante de cozinheiro se atrapalhou e deixou que o fogo subisse pela frigideira, atingindo a sobremesa que seria servida ao príncipe de Gales. Mesmo assim o doce foi enfeitado e levado à mesa. O príncipe gostou tanto que deu à sobremesa o nome da jovem que o acompanhava. Nasceu assim o crepe Suzette, uma panqueca fininha flambada com calda de açúcar, licor e suco de laranja.

ILUSTRAÇÕES: CRIS EICH E JEAN-CLAUDE

DOCES MISTÉRIOS

Muitas sobremesas combinam com os lugares onde foram criadas, tanto pelos ingredientes da região como pelo nome. É o caso do bolo floresta negra, criado na Alemanha, onde existe uma floresta com esse nome, famosa por suas árvores escuras e lendas sobre elfos e bruxas.

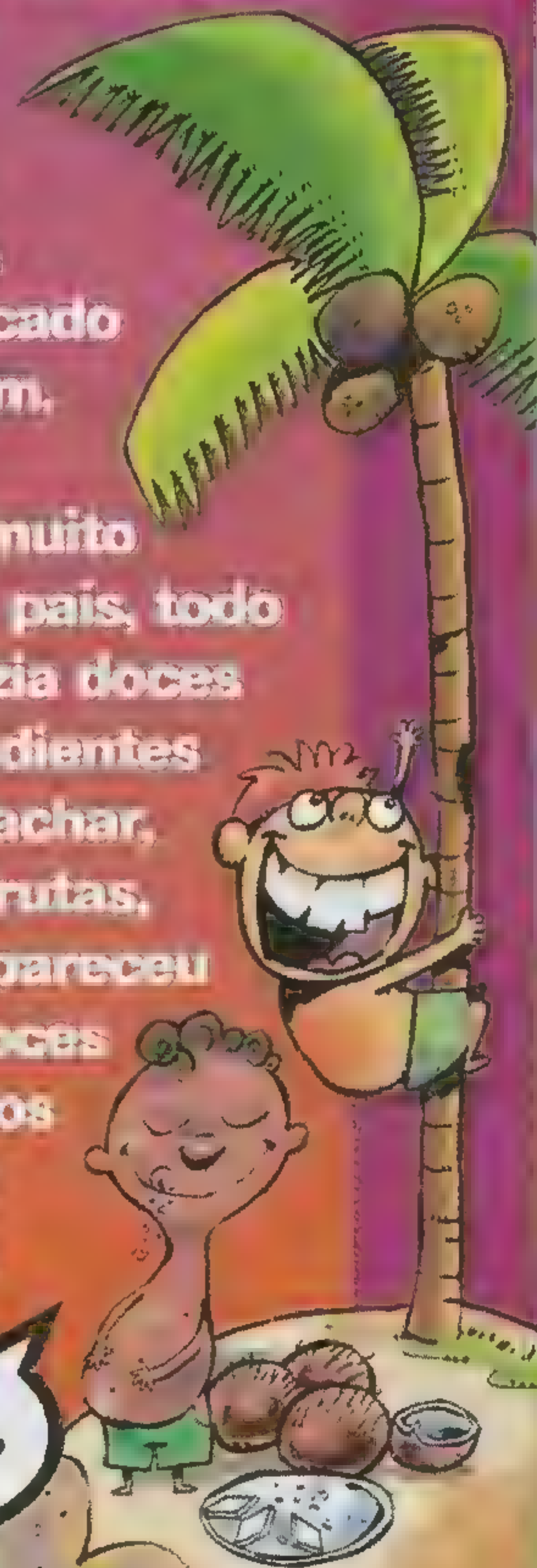
Feito com chocolate, licor, creme e cerejas, esse doce encanta pessoas no mundo todo. Ninguém sabe se é efeito da magia dos seres da floresta, mas quem prova sempre quer mais.

OS PRIMEIRÕES

Os árabes podem ser considerados os pais de muitos doces, porque levaram ao mundo o açúcar feito de cana criado na Índia. Antes usava-se mel para adoçar tudo, mas não havia o costume de se fazer sobremesa. Uma das primeiras delícias açucaradas inventadas pelos árabes foi o marzipã, uma massa de amêndoas e açúcar, que é um dos doces mais antigos do mundo.

MUITAS DELÍCIAS

Os primeiros doces que chegaram ao Brasil foram trazidos pelos portugueses na época da colonização. As receitas ganharam um toque brasileiro e logo surgiram o beijinho, o bom-bocado e o quindim. Como se produzia muito açúcar no país, todo mundo fazia doces com ingredientes fáceis de achar, como as frutas, e assim apareceu um dos doces mais típicos do Brasil: a cocada.

Quanto mais coco, melhor!

GOSTINHO DE PARAÍSO

Fatias do céu, papo-de-anjo e pastéis de Santa Clara são nomes de doces bem portugueses, feitos com gemas de ovos.

Eles são chamados assim porque foram criados em conventos. É que as freiras usavam as claras de ovo para engomar suas roupas e com as gemas que sobravam elas inventavam doces.

Outra invenção portuguesa é um bolo fofinho chamado pão-de-ló. Como era costume cobri-lo com um tecido bem macio e fino, chamado lot, ele foi apelidado dessa forma.

RÁPIDO E GOSTOSO

Os sorvetes sempre fizeram sucesso entre os americanos. Eles inventaram maravilhas como o sundae, o milk shake e a banana split, que foi criada por um farmacêutico, em 1904.

Na hora da fome, ele colocou num prato três bolas de sorvete sobre uma banana com cobertura de chocolate, marshmallow, nozes e cerejas. Todo mundo adorou e ele deixou de ser farmacêutico para virar sorveteiro.

DELÍCIAS DE CARA NOVA

Veja um jeito diferente de preparar seus doces favoritos.

Sanduíche de beijinho

Você vai precisar de:

- bolachas de chocolate
- 1 lata de beijinho de coco

Junte duas bolachas usando o beijinho como recheio.

Bombom de cajuzinho

Você vai precisar de:

- 2 xícaras de amendoim torrado e sem pele
- 6 colheres de sopa de açúcar
- 3 colheres de sopa de achocolatado
- 3 colheres de sopa de leite frio
- 300 gramas de chocolate em barra tipo cobertura

FOTO: LEO FELTRAN/ ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

1. Bata os amendoins no liquidificador até ficarem bem moídos. Despeje-os em uma tigela e junte o açúcar, o achocolatado e o leite.
2. Amasse tudo com as pontas dos dedos até misturar bem. Enrole os cajuzinhos e coloque-os separados em um prato. Se preferir, você pode usar cajuzinho em lata.
3. Coloque a barra de chocolate em uma tigela e leve-a ao microondas por 3 minutos em potência média. Retire do forno e mexa até esfriar.
4. Com um garfo passe os docinhos na cobertura de chocolate e coloque-os sobre um prato para secar. Rende 30 doces.

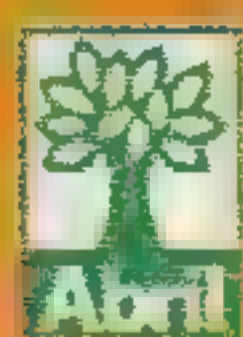
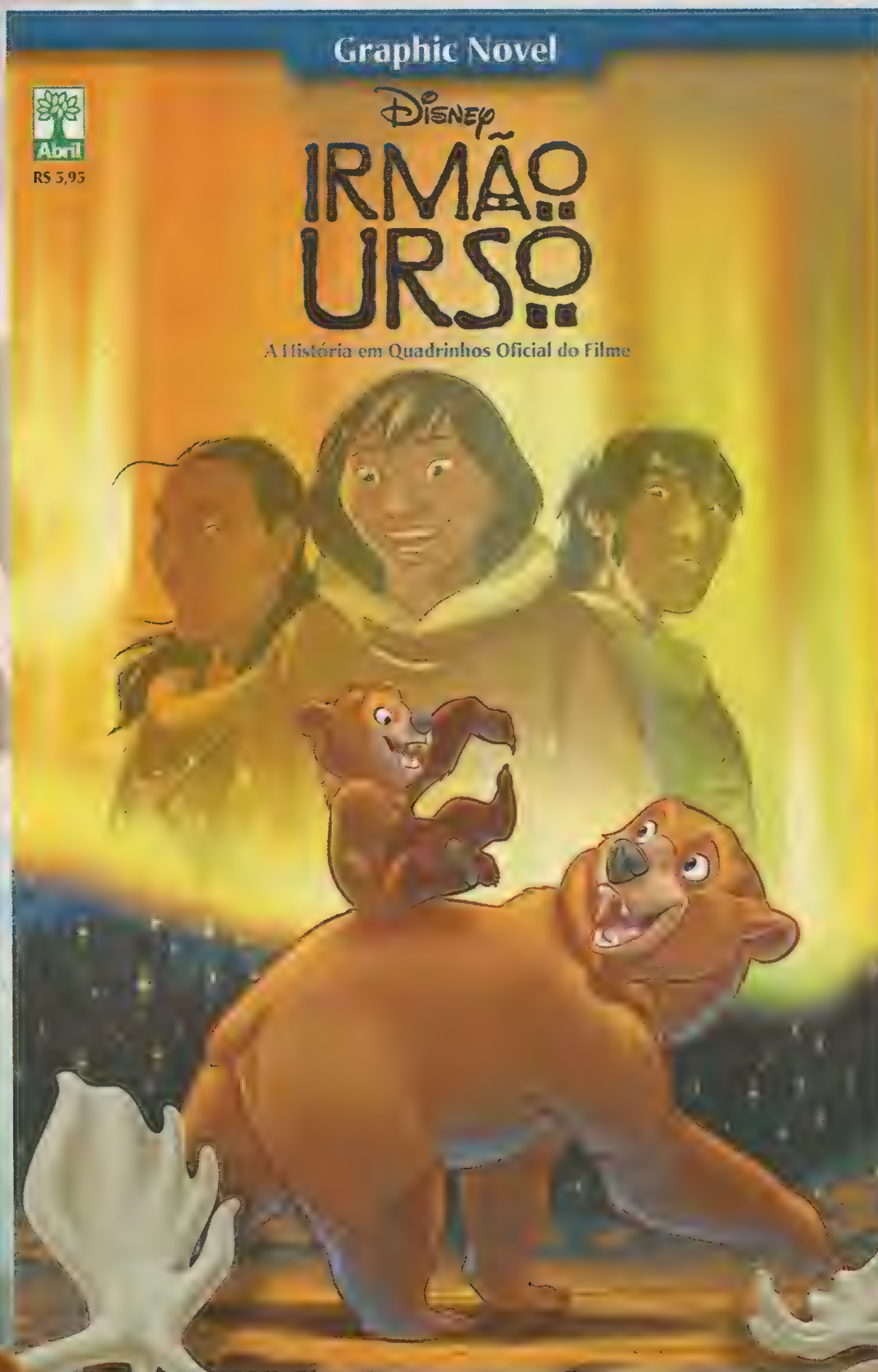
Sorvete de doce de leite

Você vai precisar de:

- 2 xícaras de leite
- 1 lata de doce de leite (para corte)

1. Coloque o leite no liqüidificador, acrescente o doce de leite e bata até misturar muito bem.
2. Coloque em fôrmas de gelo ou em taças e deixe congelar. Retire da geladeira alguns minutos antes de servir.

A NATUREZA É SÁBIA!

Graphic Novel

Abril

R$ 5,95

Disney

IRMÃO URSO

A História em Quadrinhos Oficial do Filme

Agora em quadrinhos a história
do filme que emocionou adultos e crianças.
Edição especial de colecionador. Tiragem limitada.

Já nas bancas!

FAÇA SUA PISTA

Chame a turma para uma disputa divertida neste circuito cheio de desafios.

Você vai precisar de:

- canetinhas
- cola
- papel sulfite
- tampinhas de refrigerante
- papel cartão preto
- esponjas de limpeza com lã verde
- tinta guache verde

FOTO: LEO FELTRAN/ ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

CARRINHOS

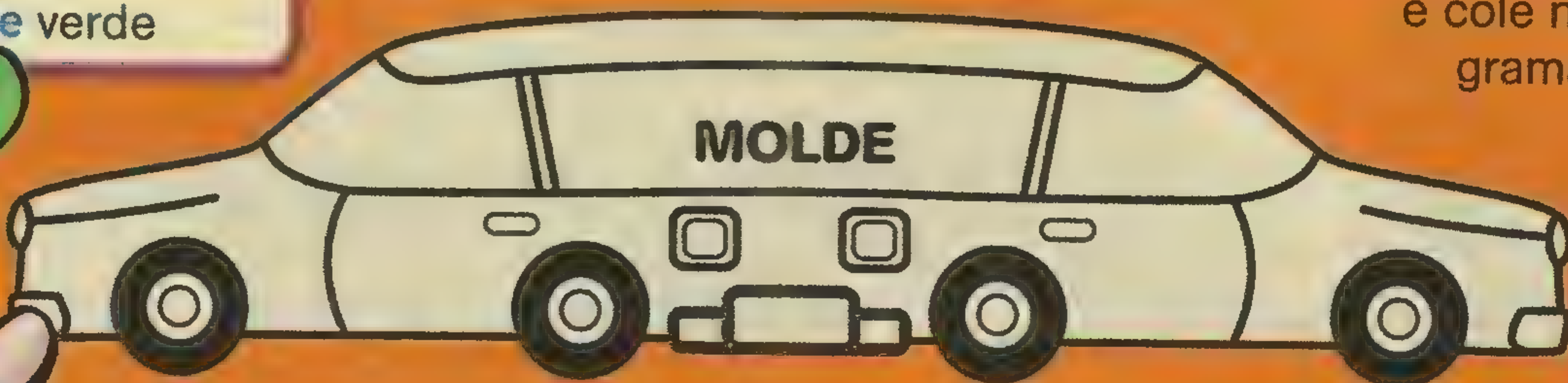
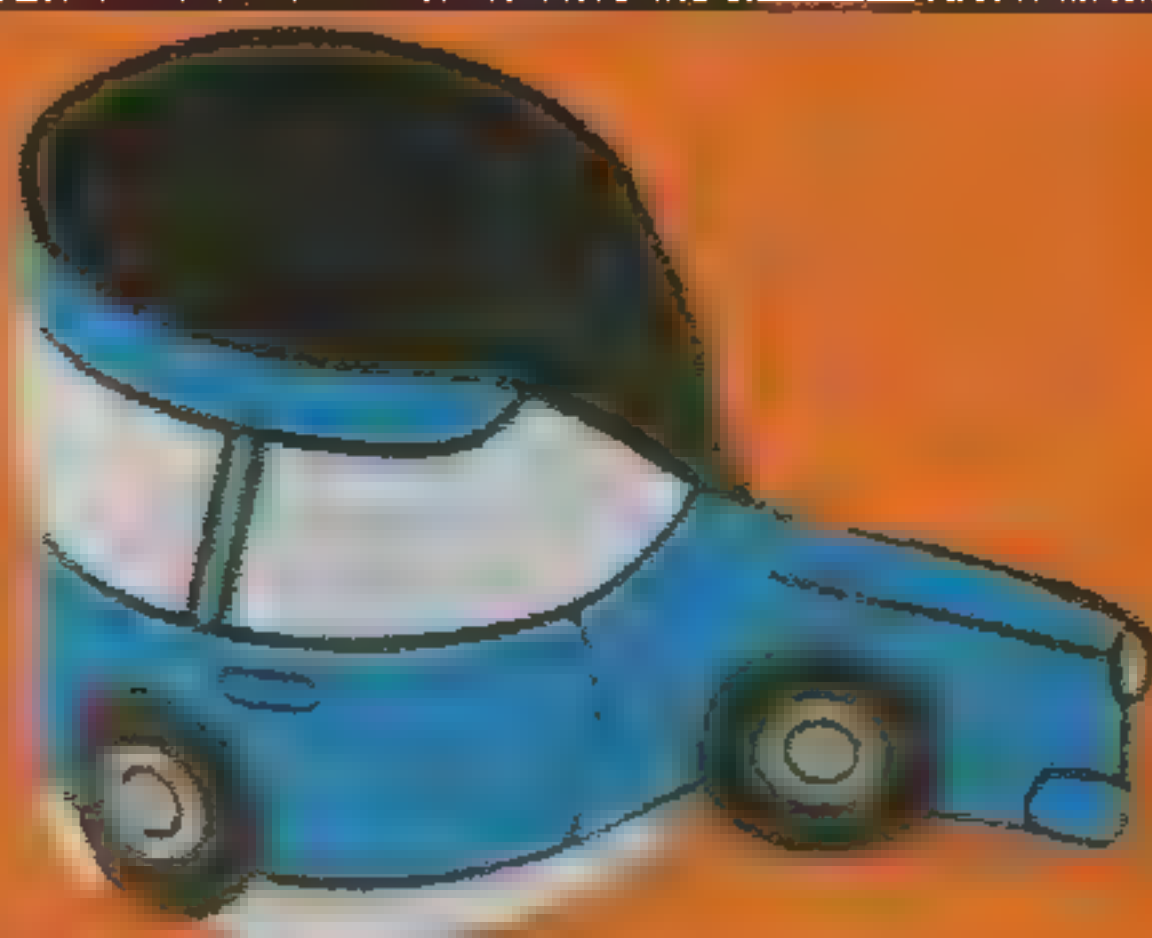
Copie o molde e pinte. Encape as tampas de refrigerante com os carrinhos e cole as pontas para prender. Faça um carrinho de cor diferente para cada participante.

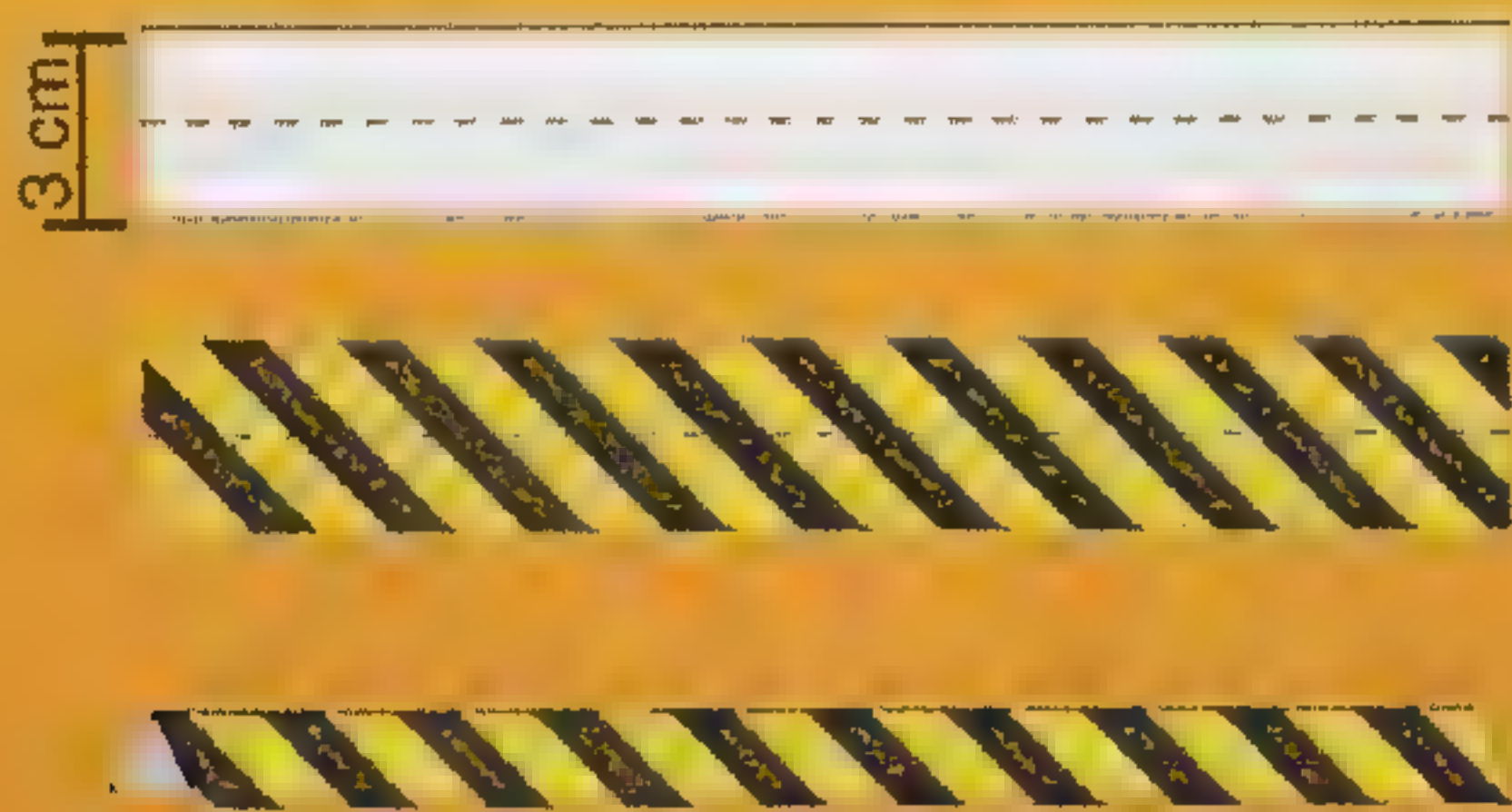
PISTA

Para fazer a grama recorte a parte verde das esponjas. Cole essas placas nas laterais do cartão. Depois faça um canteiro no meio.

Com retalhos de papel branco, faça a faixa da pista.

Arbustos

Recorte as esponjas que sobraram, pinte-as de verde e cole na grama.

E ACELERE

Proteção da pista Corte tiras de sulfite com 3 centímetros de largura. Pinte faixas pretas e amarelas. Dobre-as ao meio e dobre de novo as laterais para fazer uma base de apoio. Cole na pista.

3 cm

Largada Faça uma tira larga quadriculada e cole.

PREPARAR PARA A LARGADA

- Combinem o número de voltas da corrida.
- Os pilotos posicionam seus carrinhos na linha de largada e tiram a sorte para ver quem começa.
- Cada um na sua vez, os corredores devem dar um peteleco no seu carrinho para movimentá-lo no circuito.
- Se o carrinho bater nas laterais ou em outro carro, o piloto volta para a posição onde estava na jogada anterior.
- Vence quem chegar ao ponto de largada primeiro.

www. recreionline. com.br

NOTA 10

Veja na seção **Bichos** outros animais inteligentes e cheios de habilidades.

SK8

Faça manobras radicais em um jogo de skate virtual!

NEM TUDO É O QUE PARECE!

Divirta-se com mais ilusões de ótica impressionantes.

FIQUE LIGADO

Confira as novidades em Telinha, Telona, Música e CD-ROM.

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

CONSULTORIA: JOSÉ EDMAR URANO DE CARVALHO (pesquisador da Embrapa Amazônia Oriental) e ADERALDO BATISTA GAZEL FILHO (engenheiro agrônomo da Embrapa Amapá, especialista em frutas nativas da Amazônia).

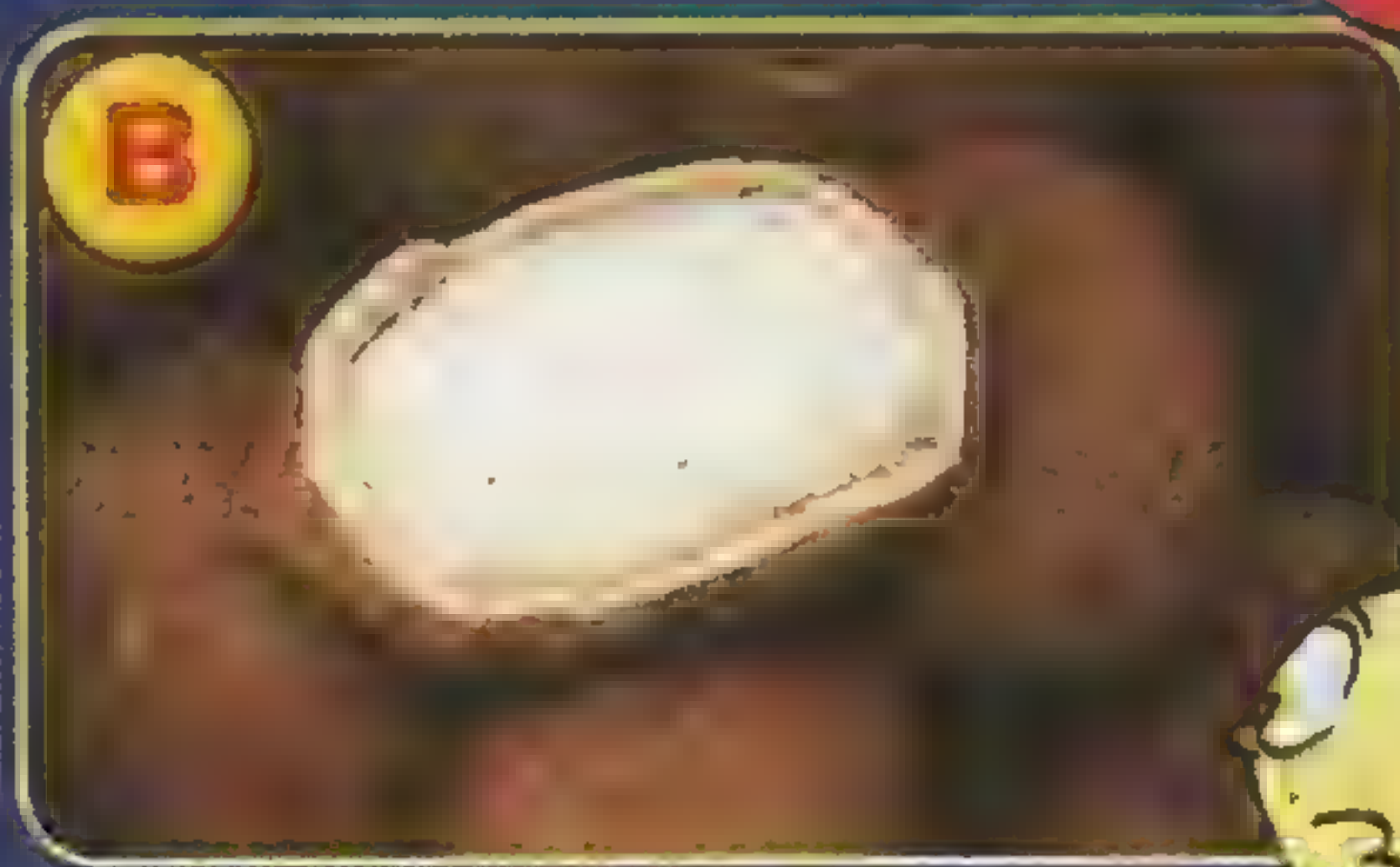
FRUTAS SUPERPODEROSAS

A região amazônica tem mais de 200 espécies de frutas, muitas delas com vitaminas de sobra. Tente descobrir o nome de cada uma.

1 BURITI
Nasce em uma das maiores palmeiras da região amazônica, que chega a 25 metros de altura. Os frutos são ricos em vitaminas A e C. Em alguns lugares, são usados para fazer um óleo comestível, que também serve para aliviar queimaduras.

2 TUCUMÃ-DO-PARÁ
Frutos de uma palmeira da Região Norte, eles nascem em cachos, têm a casca amarelo-esverdeada e a polpa amarela. Um fruto tem três vezes mais vitamina A do que a dose diária necessária para uma criança e é a dose indicada para um adulto.

3 CAMU-CAMU
Os pequenos frutos vermelho-arroxeados nascem em arbustos e têm a polpa verde. Quase ninguém os come ao natural de tão ácidos, mas são ótimos para fazer doces, sucos e sorvetes. Têm até dez vezes mais vitamina C do que a acerola.

FÁBIO COLOMBINI

FOTOS: SILVESTRE SILVA

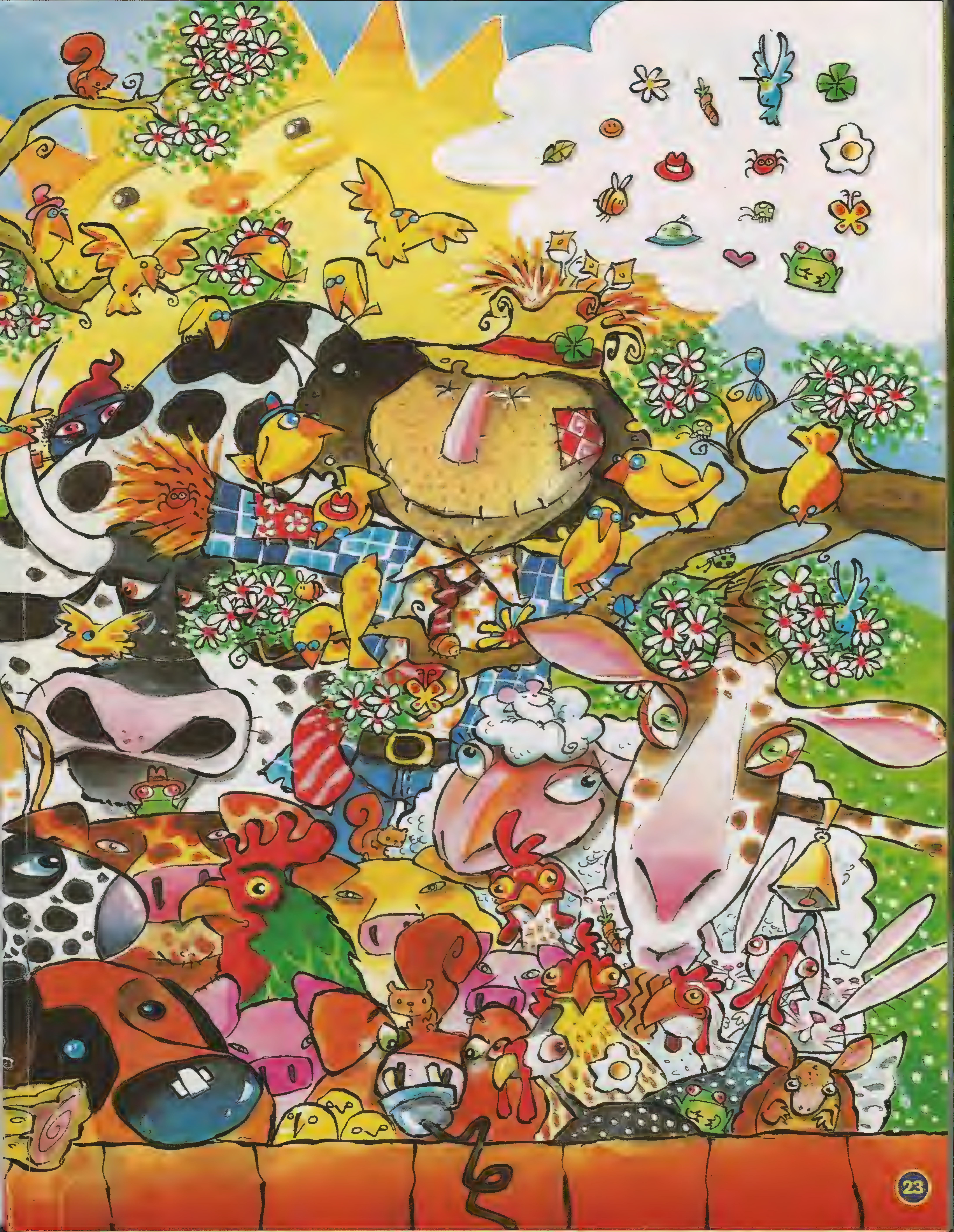
4 CUPUAÇU
Usado há muito tempo pelos indígenas, hoje é conhecido no Brasil inteiro. Sua polpa cremosa serve para fazer sucos, cremes, balas e geléias. Suas sementes, parecidas com as de cacau, também são aproveitadas para produzir manteiga e chocolate.

5 RAMBUTAM
Ela veio da Ásia, mas começou a ser plantada na Amazônia e se adaptou tão bem que a árvore até produz mais frutos por aqui. O sabor é parecido com o da lichia, mas sua semente é bem menor, com muito mais polpa. É riquíssima em cálcio e fósforo.

6 PUPUNHA
Podem ser vermelhas, amarelas, alaranjadas ou verdes, com formato redondo, ovalado ou cônico. Têm muitas proteínas, vitaminas B e C e ferro. Costuma-se comê-las com mel porque são azedas. Dessa mesma planta se extrai o palmito pupunha.

ILUSTRAÇÕES: BIRY

Resposta na página 42.

PASSATEMPO
Resposta na página 42.
Cadê?
A turma está toda reunida na cerca da fazenda esperando que você encontre as figuras que aparecem em destaque.
BIRY

Você tem ce

Faça estes jogos com seus amigos e descubra com

DOIS OU UM?

Você vai precisar de:

- cartolina colorida
- papel sulfite
- canetinha

1. Recorte dois retângulos iguais na cartolina. Cole-os no sulfite, deixando meio centímetro entre eles. Dois centímetros à direita, faça uma bolinha e pinte-a por dentro.
2. Segure a folha na altura dos olhos. Tape o olho direito e fixe o esquerdo na bolinha. Aproxime a folha devagar. Logo você vai ver um retângulo bem grande e não os dois que colou.

O que acontece?

Nossa retina tem sensores que captam a luz para que possamos enxergar. Mas há uma pequena área sem nenhum receptor de luz. Quando o espaço entre os dois retângulos está bem na direção desse ponto, não se consegue vê-lo.

DESAFIO

Você vai precisar de:

- 1 copo
- 1 moeda

1. Coloque o copo na mesa e sente-se afastado, tapando um olho. Peça a um amigo que fique do outro lado e que segure a moeda e mova o braço, devagar, por cima do copo.
2. Quando achar que a moeda está em cima do copo, diga ao seu amigo para soltá-la. Dificilmente vai acertar. Depois, troquem de lugar e façam a experiência com os olhos abertos.

O que acontece?

Nossos dois olhos captam informações que são reunidas no cérebro e formam uma imagem só. Nessa brincadeira, você observa a moeda com apenas um olho e o cérebro não recebe todas as informações necessárias. Assim você perde um pouco a noção da profundidade e não percebe a distância exata entre os objetos.

rteza do que vê?

algumas imagens podem confundir nossos olhos.

RETAS OU CURVAS

Você vai precisar de:

- papel sulfite
- caneta
- régua

1. Desenhe duas linhas verticais paralelas no papel sulfite com a régua como mostra a figura.
2. Marque um pontinho no centro e use a régua para traçar várias linhas que passem por esse mesmo ponto e cortem as retas paralelas.
3. Olhe novamente as duas linhas iniciais. Elas ainda parecem retas?

O que acontece?

As linhas cruzadas dão a impressão de que as barras estão mais distantes entre si no meio da figura, fazendo com que as duas linhas iniciais pareçam se encurvar.

IOIÔ QUE DANÇA

Você vai precisar de:

- 1 ioiô
- 1 lente escura e sem grau

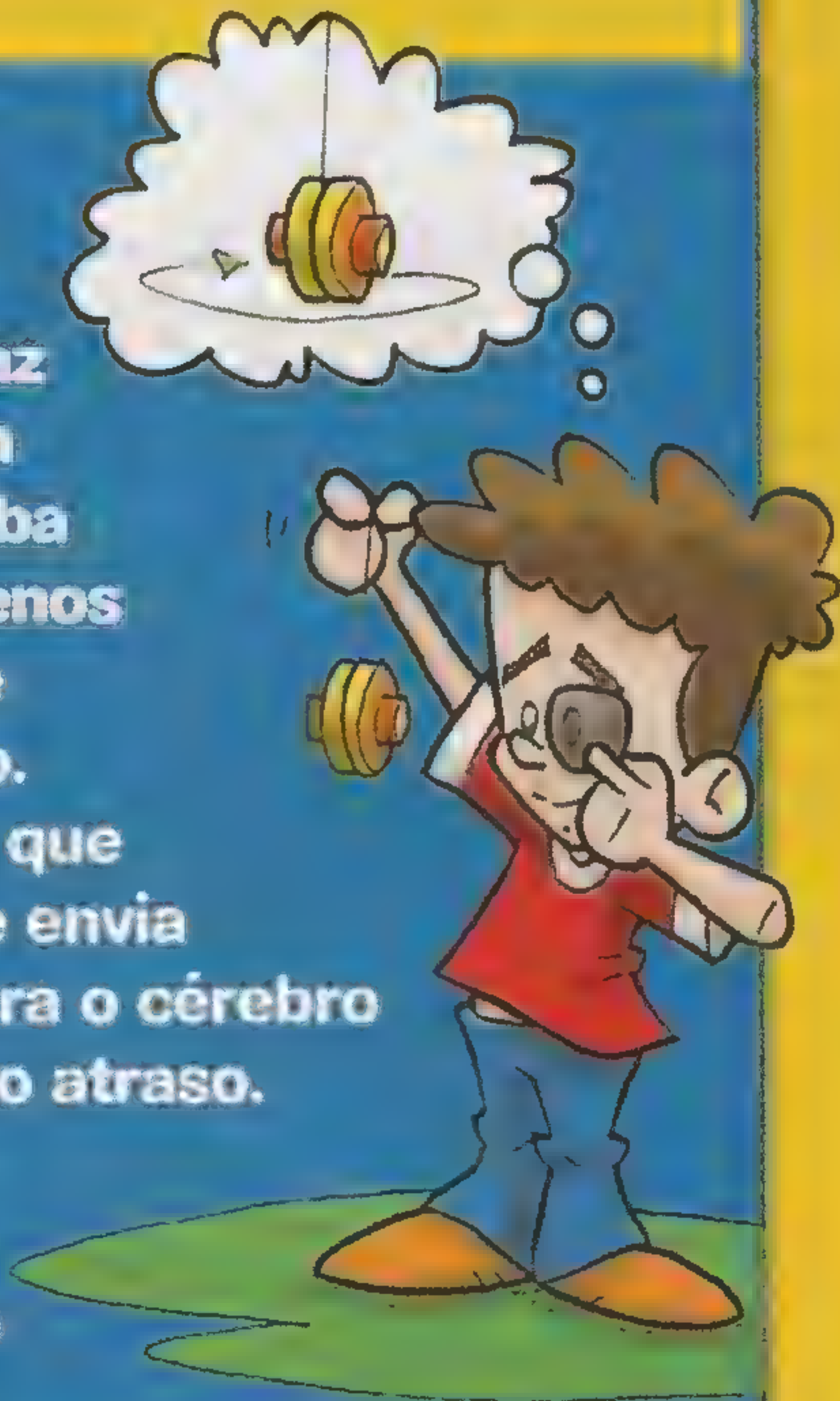
1. Segure o ioiô na altura de seus olhos. Com a outra mão, coloque uma lente dos óculos escuros na frente de um olho e observe o ioiô com os dois olhos abertos.
2. Você vai ter a impressão de que ele está se movendo. Depois, coloque a lente na frente do outro olho: o ioiô vai parecer girar para o outro lado.

O que acontece?

A lente escura faz com que a retina de um olho receba uma imagem menos luminosa do que a retina do outro. Com isso o olho que está com a lente envia a informação para o cérebro com um pequeno atraso. Essa diferença de tempo entre uma informação e outra é interpretada pelo cérebro como um deslocamento do objeto. Quando usamos óculos escuros, isso não acontece, pois há duas lentes escuras e o cérebro recebe os impulsos ao mesmo tempo.

ALEXANDER

CONSULTORIA: MIKIYA MURAMATSU (professor de física da USP).

CONSULTORIA
ALEXANDRE VIANNA
(presidente da Confederação Brasileira de Skate e skatista)

Radical!

Na pista e na rua, o desafio dos skatistas é arrasar nas manobras.

Olhando para um skate, nem dá para imaginar que ele é parente das pranchas de surfe. Mas uma tábua levou a outra. Certo dia, sem boas ondas, uma turma de surfistas teve a idéia de montar uma miniprancha com rodinhas de patins. Surgia assim o primeiro skate.

Em pouco tempo, tinha muita gente inventando manobras. A novidade se espalhou e o skate foi se aperfeiçoando.

Hoje os americanos são considerados os melhores skatistas e logo em seguida vêm os brasileiros. Sim! Além do futebol, temos feras no skate. O esporte é um dos que mais crescem por aqui e atrai garotos e garotas. Há até escolas que ensinam skate, mas muita gente aprende sozinha. Primeiro tentando se equilibrar e depois arriscando alguns passos.

O grande desafio é fazer manobras radicais, difíceis e bonitas. Os tombos fazem parte e acompanham os skatistas por toda a vida. Quem quer virar fera não pode ter medo de tentar e treinar muito!

VEJA DE PERTO

Capacete
Na parte interna, é revestido com uma espuma.

Wrist guards
Proteções para evitar torções nos pulsos.

Cotoveleiras e joelheiras
Protegem essas partes que costumam ser as primeiras a bater no chão.

HORA DA DISPUTA

Nas competições, os skatistas vão para a pista um de cada vez e os juízes assistem às apresentações levando em conta o estilo, a dificuldade e a precisão das manobras e a criatividade, entre outras coisas, para escolher o melhor. Conheça as modalidades.

STREET

Geralmente é praticado nas ruas e os obstáculos são escadarias, bancos ou corrimãos, mas pode ser disputado em pistas, que têm obstáculos de madeira ou cimento, que imitam os das ruas.

Shape
É a tábua do skate (sem as rodinhas).

Rodinhas
Feitas de poliuretano, um material resistente e aderente ao chão.

Nose
A parte da frente.

Tail
A parte de trás do shape.

Eixos com amortecedores que dão direção ao skate de acordo com o movimento do corpo.

A parte de baixo do shape.

É a lixa do skate, que não deixa o skatista escorregar enquanto faz manobras.

TREINE O IDIOMA

Conheça algumas gírias usadas pela turma que pratica skate:

Boca ▸ indica algo que é ruim. Exemplo: "Aquela pista é boca".
Style ▸ qualquer coisa legal: uma manobra, um visual etc.
AM ▸ abreviação de amador.
Pro ▸ abreviação de profissional.
Sk8 ▸ abreviação de skate por causa do som, já que oito em inglês é eight (que se fala "êiti").
Prego ▸ é a pessoa que não anda bem de skate.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

DOWNHILL

A diversão é descer as ladeiras. Em algumas provas, o mais importante são as manobras ou a velocidade e em outras, deve-se desviar de obstáculos.

VERTICAL

É praticado em rampas em forma de U, as half pipes, que chegam a 4 metros de altura. Começou em piscinas americanas vazias, durante um racionamento de água.

MANOBRAS ARREPIANTES

OLLIE
É a manobra básica em que o skatista decola do chão, batendo o tail e deslizando o pé da frente sobre o shape, sem usar as mãos. A maioria das manobras é executada a partir dele. Tem esse nome porque foi criada por Alan Ollie Gelfand.

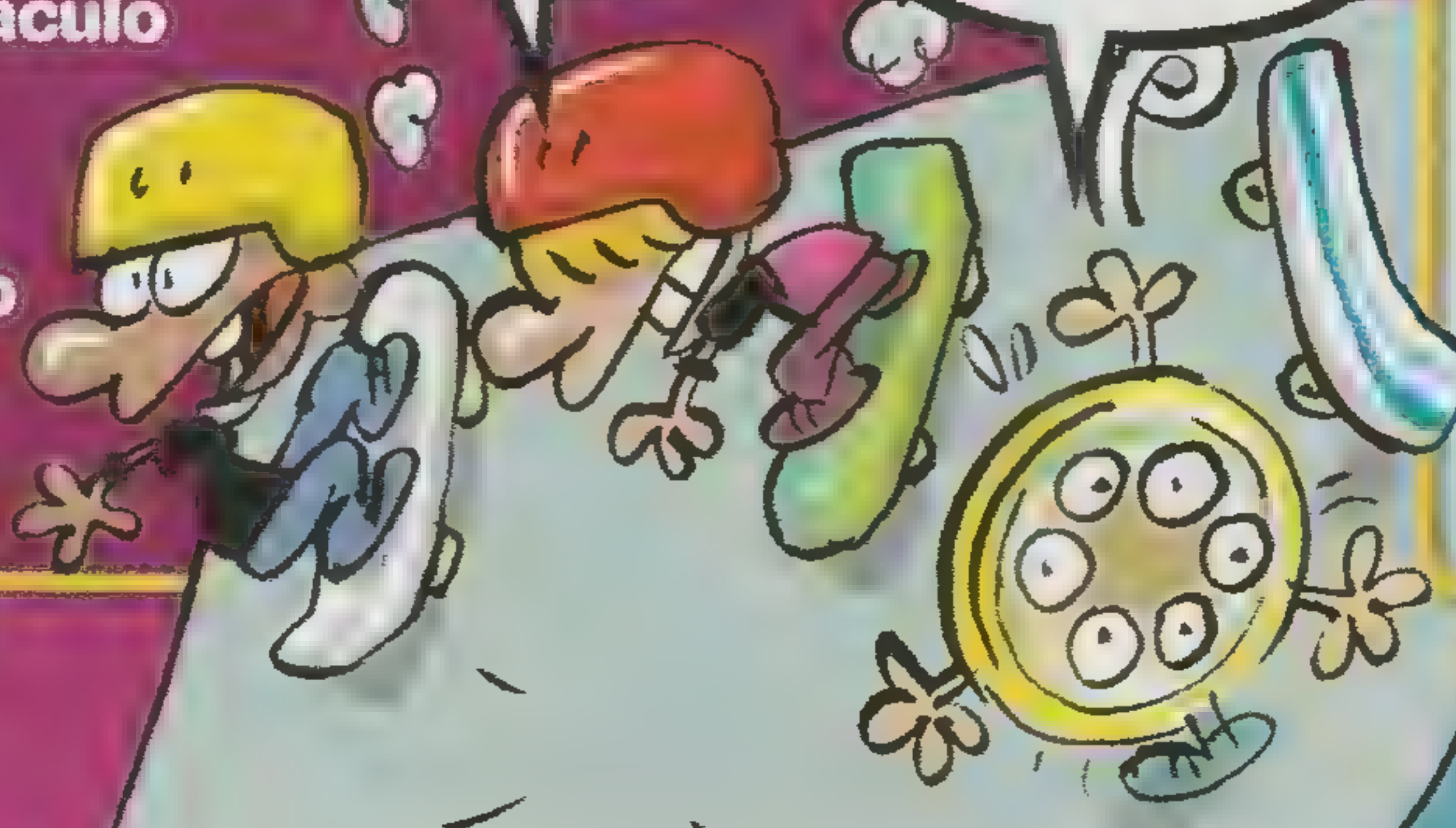
FLIP
É quando o skate gira, ou seja, fica de ponta-cabeça e volta à posição normal.

AIR OU AÉREOS
O skatista "voa" segurando o skate e volta à pista.

BACKSIDE E FRONTSIDE
Se a manobra é feita de costas para o obstáculo ou a pista, ele faz um backside (de costas). O contrário é o frontside (de frente).

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

BATE-PAPO

FOTO: MARCIO RODRIGUES/FOTOCOM.NET

Veja o que o skatista Marcelo Kosak, 28 anos, tricampeão brasileiro na modalidade vertical, falou com a RECREIO sobre o esporte:

RECREIO ▸ Com quantos anos você começou?
Marcelo ▸ Tinha 10 anos quando meu irmão apareceu com um. Era o brinquedo mais legal que já tinha visto!

RECREIO ▸ Qual é sua manobra preferida?
Marcelo ▸ Curto as manobras técnicas. Treino para voar mais alto e o skate girar embaixo.

RECREIO ▸ Você cai?
Marcelo ▸ Skatista vive caindo. Depois de uma queda, vou lá e repito a manobra. Não dá para deixar o medo dominar.

RECREIO ▸ Qual sua dica para os iniciantes?
Marcelo ▸ Quem quiser virar skatista tem de se divertir acima de tudo! Se você acha que leva jeito, não desista e treine. Ah! E não se esqueça de usar o equipamento de proteção, hein?!

BEM-VINDOS À CIÊNCIA S.A., ONDE O AMANHÃ FOI ONTEM!
VOCÊS TÊM HORA MARCADA?
SOMOS DA MISTÉRIO S.A.!
CIÊNCIA S.A.
NÃO SABEM SE MARCARAM HORA? ENTÃO, XÔ! TENHO DE ATENDER O TELEFONE! ALÔ, CIÊNCIA S.A.!
HORÁRIOS DE LANCHE: 11, 1H30, 2H30 E 4H30
O FUTURO CHEGOU!
SALSICHA! SCOOBY! POR AQUI!
SCOOBY-DOO em
MUDANÇA DE COMPORTAMENTO
CHRIS DUFFY TEXTO
BILL ANGER DESENHOS
TRISHA MULVIHILL CORES
MARCELO ALENCAR TRADUÇÃO
QUE LUGAR MANEIRO!
PODE CRER!
OLÁ! SOU A DRA. MELISSA BIDONA. VEJO QUE GOSTARAM DO LABORATÓRIO.
AGORA...
...TENHO UM TRABALHO PRA VOCÊS!
VEJAM! O CIENTISTA DO ALÉM! BEM NA HORA! ELE SEMPRE ATACA ÀS 11 DA MANHÃ!
EU SOU O FANTASMA DO DR. ZINHO! VÃO EMBORA! XÔÔ!

HUM... SUSPEITO QUE ELE NÃO É TÃO SOBRENATURAL QUANTO PARECE!
CLARO QUE É UMA FARSA! NÓS, CIENTISTAS, NÃO ACREDITAMOS EM FANTASMAS.
CHAMAMOS VOCÊS PRA NOS LIVRAR DESSE CHATO!

FAJUTO OU NÃO, ELE ME DÁ ARREPIOS!
FALOU!
INCRÍVEL! SEGUNDO MINHAS PESQUISAS, A MISTÉRIO S.A. RESOLVEU DEZENAS DE CASOS...
...E, EM TODOS ELES, OS MONSTROS E ASSOMBRAÇÕES ERAM DE MENTIRA!

ESSES SEUS DOIS AMIGOS PARECEM... GALINHAS!
ELES SÃO UM POUCO MEDROSOS!
HUM...

TIVE UMA IDÉIA!
EU ESTUDO MUDANÇAS DE COMPORTAMENTO... COMO AS PESSOAS MUDAM SEU MODO DE AGIR.
DEIXE-ME TENTAR TIRAR O MEDO DO SALSICHA E DO SCOOBY!

CLARO! POR QUE NÃO?
SE FUNCIONAR, SERÁ UMA GRANDE CONQUISTA CIENTÍFICA!

E ASSIM A DRA. MELISSA BIDONA COMEÇA A SUA PESQUISA...

PRIMEIRO TESTE: ELES GANHARÃO HAMBÚRGUERES SE MOSTRAREM ALGUMA CORAGEM ENQUANTO FRED INVESTIGA O TÚNEL DE VENTILAÇÃO!

MOÇA, VIGIE A RETAGUARDA!

GLUP!

EI! O QUE É AQUILO?

CABOS DE COMPUTADOR!

GRANDE COISA!

TSC!

BOM!

VOCÊS NEM SE ASSUSTARAM. MERECEM A RECOMPENSA!

OBA!

NÃO TEMOS MEDO DA PAREDE!

CHOMP! CHOMP!

EXCELENTE PROGRESSO!

NÃO TEMOS MEDO DA POEIRA! NHAM!

NÃO TEMOS MEDO DE PÃO! NHOC!

E MUITO MENOS DO HAMBÚRGUER! NHAC! CERTO, SCOOBY?

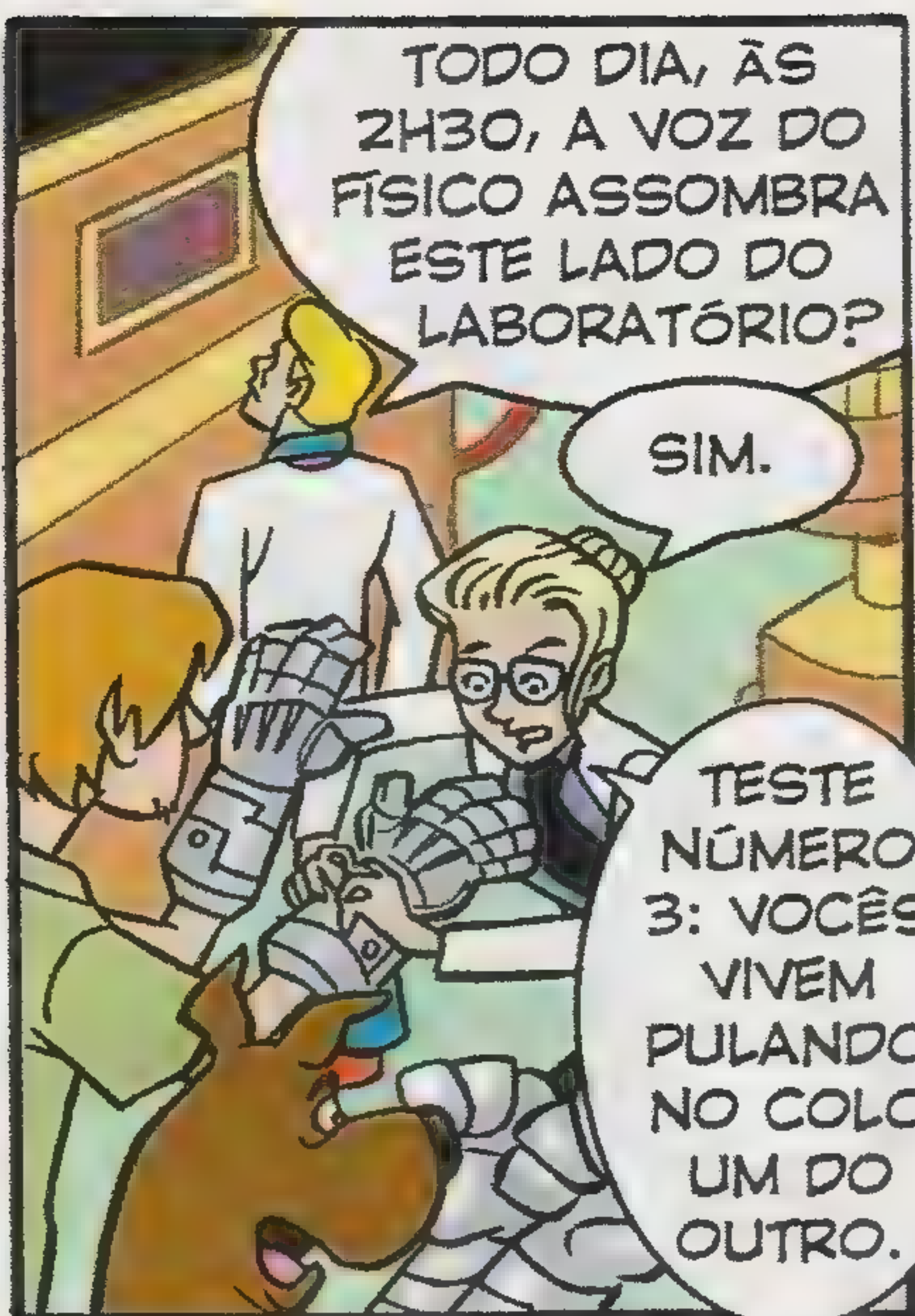
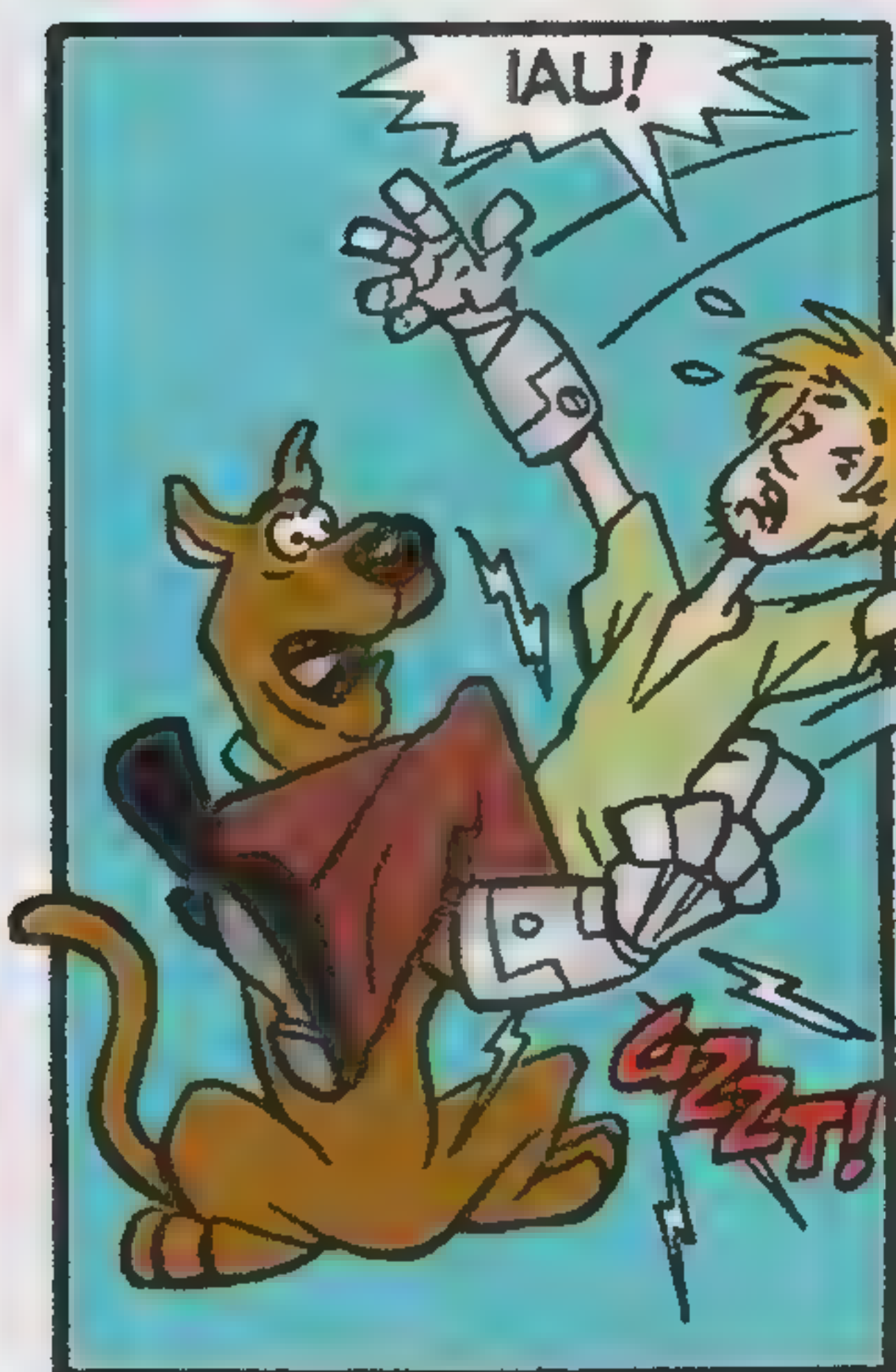
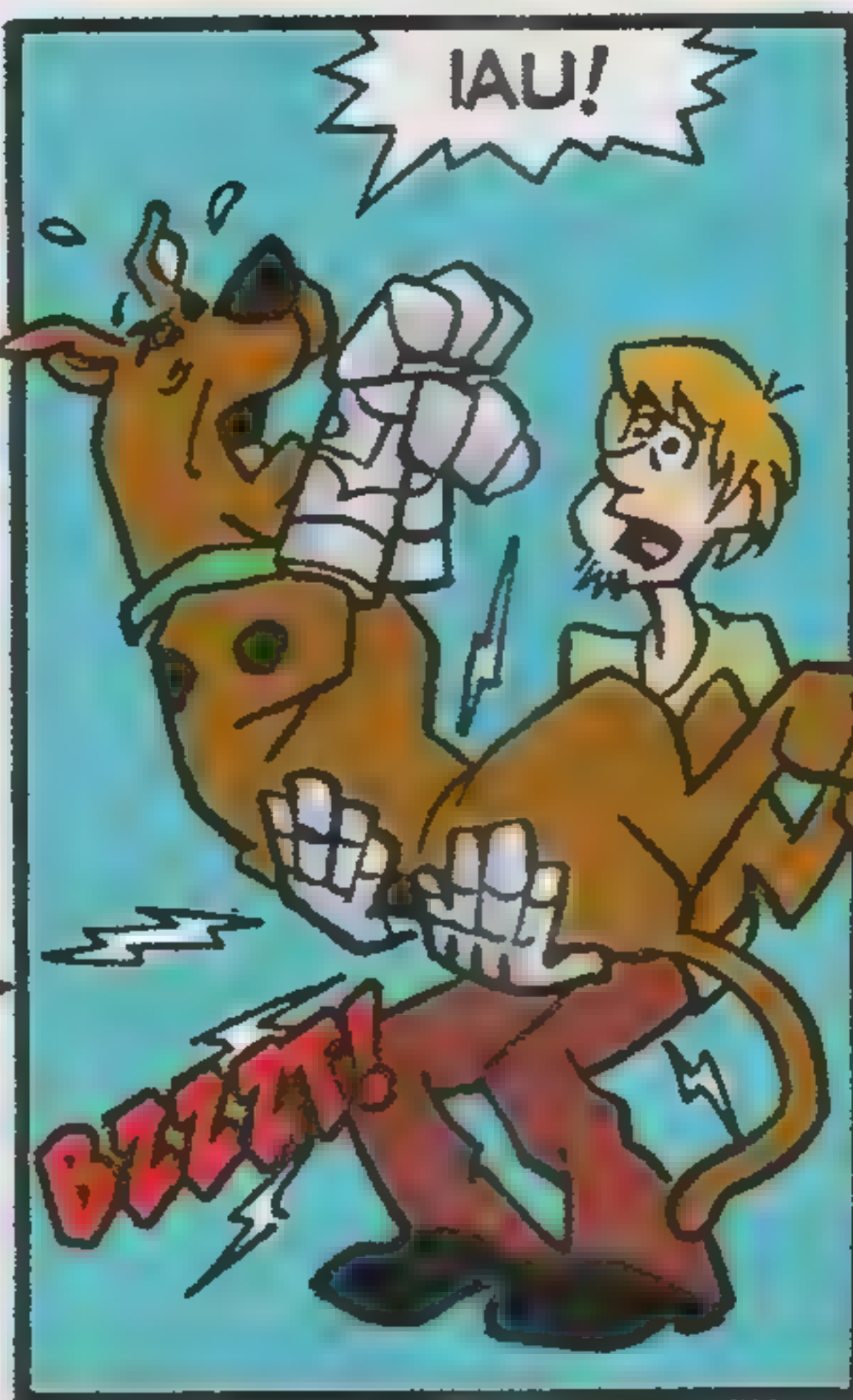
CUIDADO! IAAAAAAU!
BEWARE

SEGUNDO TESTE: O FANTASMA VOLTA À 1H30. VOU HIPNOTIZÁ-LOS ANTES DISSO E TORNÁ-LOS CORAJOSOS!

ACEITA UMA SUGESTÃO, DOUTORA?

FRED, DEIXE ISSO COM A CIÊNCIA. E TRATE DE SOLUCIONAR O MISTÉRIO!
TÁ BOM...

VOCÊS NÃO SÃO MAIS COVARDES COMO GALINHAS... HÃ?
TEM RAZÃO! VIRAMOS GALOS!
SCOOBY-COCORICÓÓÓ!

FORA! XÔÔ! SUMAM!
TCHAU!
VOCÊ QUE MANDA!
HUM...

TODO DIA, ÀS 2H30, A VOZ DO FÍSICO ASSOMBRA ESTE LADO DO LABORATÓRIO?
SIM.
TESTE NÚMERO 3: VOCÊS VIVEM PULANDO NO COLO UM DO OUTRO.
QUANDO ISSO OCORRER, ESSAS LUVAS ELÉTRICAS DARÃO UM CHOQUE EM AMBOS.
VAMOS VER SE OS DOIS APRENDEM A FICAR QUIETOS.
É UM CONDICIONAMENTO BÁSICO. QUALQUER SER RACIONAL VAI PREFERIR EVITAR A DOR.
DESAPAREÇAM, MORTAIS!
PUXA!
IAU!
BZZZT!
BU!
GASP!
IAU!
BZZZT!
GRRR!
PUXA!
IAU!
BZZZT!
GRAUR!
GASP!
IAU!
BZZZT!
XÔÔ!
PUXA!
IAU!
BZZZT!
BUU!
GASP!
IAU!
BZZZT!
PUXA! IAU! PUXA! IAU! PUXA!
BZZZT! BZZZT!
GASP! IAU! GASP! IAU!
ESSA NÃO!

VOCÊS TÊM DE ENFRENTAR OS SEUS MEDOS!

IAAAAAU!

CRÁSS! CLOMP! CRUNCH!

E ASSIM...

GRRR?

VAPT!

PLOP!

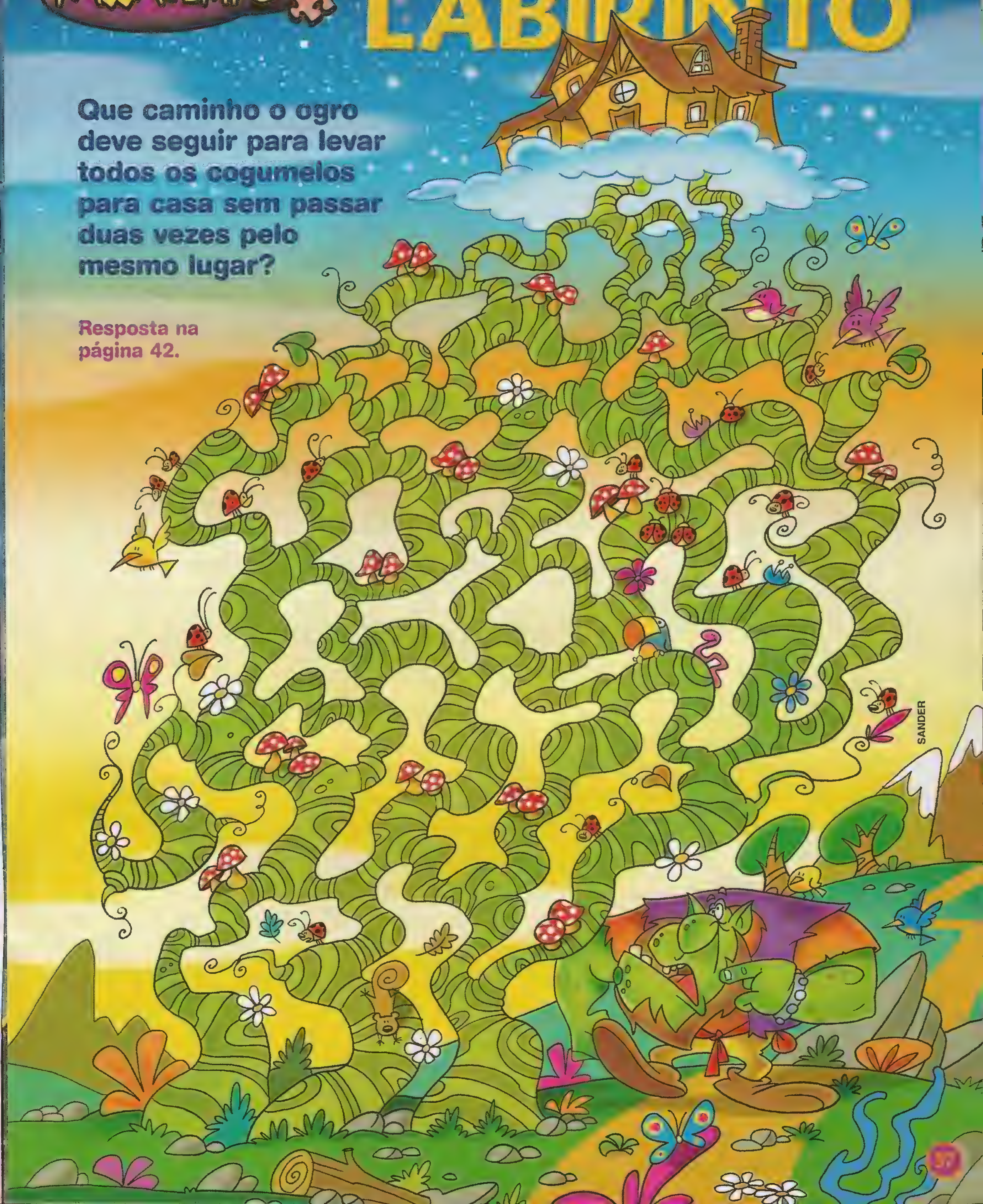
COMO PENSEI! O RECEPCIONISTA! MAS POR QUÊ?
MEU SALÁRIO É PÉSSIMO E EU ODEIO MEUS CHEFES! ENTÃO, RESOLVI TORTURÁ-LOS UM POUCO!
COMO VOCÊS ME DESCOBRIRAM?

PRIMEIRO: VOCÊ E O FANTASMA VIVEM DIZENDO "XÔ".
SEGUNDO: HÁ FIOS VERMELHOS LIGADOS AO SEU COMPUTADOR E ÀS TELAS ONDE O FANTASMA APARECIA.
TERCEIRO: O AVISO NO TÚNEL FOI ESCRITO COM O PINCEL ATÔMICO QUE FICA NA SUA MESA.

QUARTO: O SISTEMA DE VENTILAÇÃO DE ONDE A VOZ SAI ESTÁ LIGADO À SUA MESA DE TRABALHO.
QUINTO: AS APARIÇÕES DO FANTASMA COINCIDEM COM OS SEUS HORÁRIOS DE LANCHE. E SEIS: EU RASTREEI O RECADO TELEFÔNICO. ELE VEIO DO SEU APARELHO.
PERFEITO, FRED. VOCÊ É UM ÓTIMO DETETIVE.

MAS O QUE MAIS ME INTRIGA NESTE CASO SÃO AQUELES DOCINHOS...
OS BISCOITOS SCOOBY?
EXATO. VOCÊ PODE ME DAR UM POUCO? QUERO PESQUISAR OS INGREDIENTES.

DEPOIS...
QUE TAL, SCOOBY? ESSES CIENTISTAS NÃO SÃO TÃO BOBOS, AFINAL!
SCOOBY-DOO!
FIM

PASSATEMPO
LABIRINTO
Que caminho o ogro deve seguir para levar todos os cogumelos para casa sem passar duas vezes pelo mesmo lugar?
Resposta na página 42.
SANDER

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar - São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

Qual é a flor mais esperta do jardim?
[illegible]

Qual é a primeira mulher que aparece ao nascer do Sol?
A Aurora.
[illegible]

Qual é a flor que mais se alimenta?
[illegible]

Qual pedra fica em cima da água?
Pedra de gelo.
[illegible]

O que sempre cai, mas nunca se machuca?
A chuva.
[illegible]

Eu não tenho, todos têm dois e você tem um.
[illegible]

Em que dia a plantinha não entra no hospital?
[illegible]

Qual amor mata a fome?
[illegible]

O que acontece quando um motorista não usa cinto?
[illegible]

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinel Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaum
Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato (texto), Eduardo Perácio (revisão), Fernando Esselin (texto), Roberta Viganó (texto), Ronny Marinoto (texto) e Tatiana Penido (texto)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Bl. C, Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613-2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601-602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel. (41) 250-8000/8040/3080, fax (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 615, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604-605, Aldeota, CEP 60170-002, [illegible] Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, n. 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels. (62)215-3274/3309, telefax (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Ada Ciomar Regina Guandalin, 392, [illegible] das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax (43) 3357-1112, fax ramal 24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3327-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, [illegible] Revistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel. (16) 635-9630, telefax (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av. Tancredo Neves, 805, sl. 402, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 418[illegible], AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 47, Santa Lúcia, CEP 29055-916, [illegible] Propaganda e Marketing Ltda., telefax (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S.A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Superman, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Placar, Mundo Estranho, National Geographic, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo, Vida Simples **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Faça e Venda, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 203, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

Abril
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

PASSATEMPO
ENIGMA
Confira as pistas da rã e descubra qual dos sapos é o príncipe que deve ser beijado pela princesa.
Siga minhas dicas,
com elas não há problema,
e ajude a linda princesa
a resolver este dilema.
O príncipe apaixonado
em sapo foi transformado
e somente um beijo de amor
aliviará a sua dor.
Mesmo sendo sapo,
o príncipe não sabe nadar
e também é exigente,
não come mosca, como a gente.
Eu sou uma rã
e toda rã é lisinha.
Por mais que o sapo disfarce,
sempre tem uma verruguinha.
E não podemos nos esquecer,
porque é importante,
o príncipe não é magrinho,
mas gordo como um elefante.
Para terminar esta canção
lá vai a dica final.
Olhe bem e com atenção:
a princesa e o príncipe
têm algo no corpo de cor igual.
Resposta na página 42.
ALEXANDER
39

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Mateus Lima curte as dicas de games e os enigmas da revista.
PORTO ALEGRE – RS

O Carlos dos Santos, de 11 anos, é fã dos Jovens Arqueólogos.

Oi, pessoal! Lancem animais de estimação de pedra. Um beijo.
NATÁLIA FAVOLLE
SÃO PAULO – SP

O Fernando Elias Vieira caprichou na turma do Scooby.
SOBRADINHO – DF

Oi, pessoal!
Gostaria que vocês colocassem mais dicas de *Fazendo Arte* e receitas no *Mão na Massa*.
Luccas Peixoto de Lima

Minha sugestão é que vocês façam uma reportagem com o maravilhoso ator Daniel Radcliffe, o Harry Potter. O que eu mais gosto são os testes e as tirinhas.
Luiza Felix, 10 anos

Esta é a Júlia Bauer Marques.
PORTO ALEGRE – RS

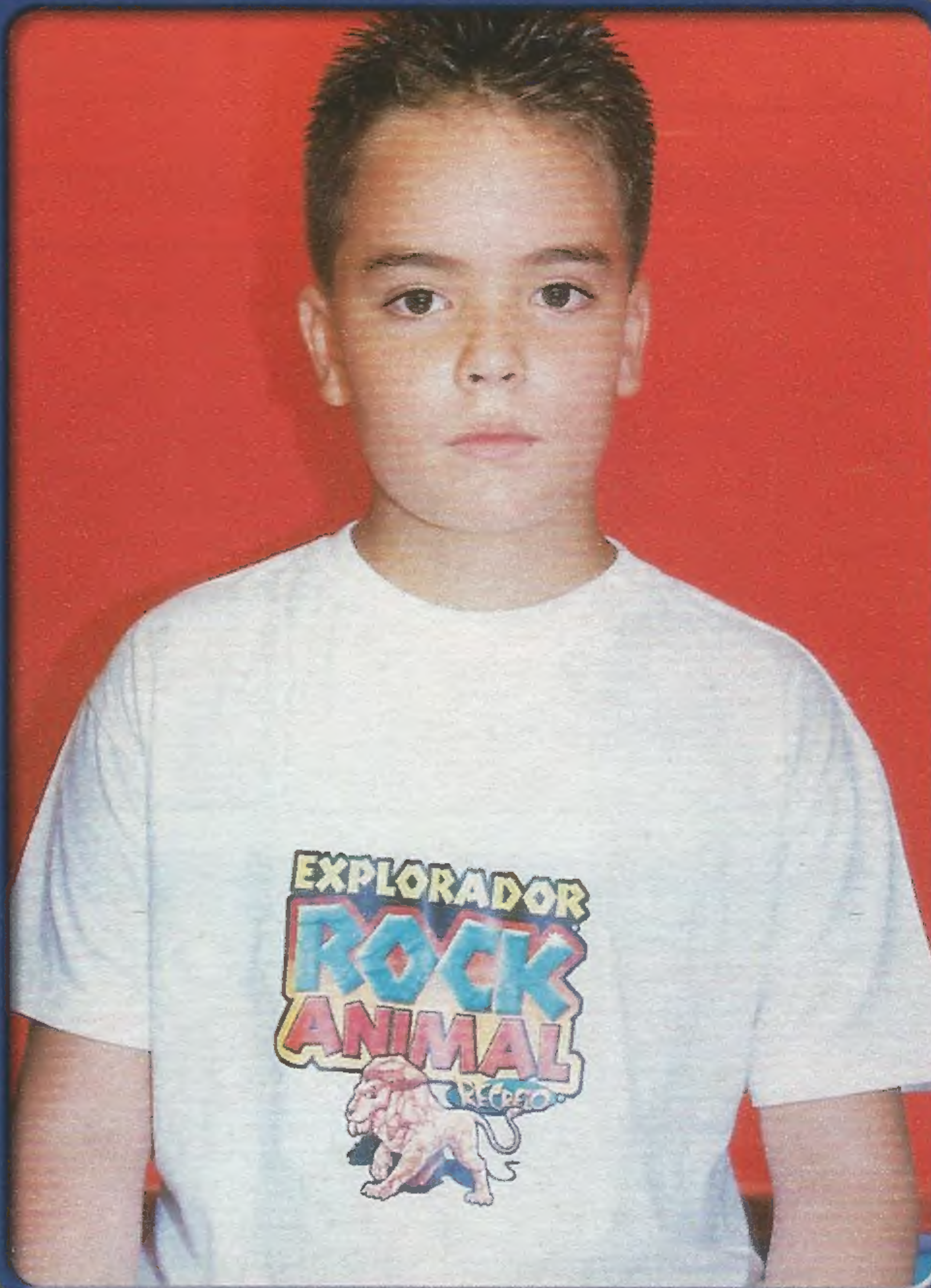
Oi, RECREIO! Sou vidrada em Barbies. Desde os 9 anos, estudo tudo sobre essa boneca, por isso gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre ela.
JULIANA G. BORGES, 12 ANOS
SÃO PAULO – SP

Este é o desenho da Fernanda Lopes dos Santos, de 10 anos.
SÃO CARLOS – SP

O Júlio Neto também é um Jovem Explorador.
FORTALEZA – CE

A Giovana Ramalho Sena fez este céu ensolarado.
RIO DE JANEIRO – RJ

Este é o desenho da Mariana Lopes Augusto.
SÃO BERNARDO DO CAMPO – SP

Olá, turma! Eu queria uma matéria sobre o Homem-Aranha.
JOÃO PAULO BARROS
GOIÂNIA – GO

Estes são os irmãos Manuela, Francisco e Margarita, passando as férias em La Plata, na Argentina.
SARAPUÍ – SP

Animatiras

por Jean Galvão

Aumiau

por Patrick MacDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 12

Página 20

Página 21

1 ▸ F 4 ▸ B
2 ▸ C 5 ▸ A
3 ▸ D 6 ▸ E

Página 39

Página 37

Páginas 22 e 23

OGILVY
Minha mãe faz o Tang mais gostoso
do universo inteiro e de
todas as galáxias que existem.
E dos planetas também.
Minha mãe manda bem.
Mãe sempre sabe o que é bom e o que é ruim para os filhos. O que
eles mais gostam e o que eles odeiam. E principalmente sabe que só Tang
tem o melhor gostinho da fruta e a vitamina de que eles precisam. Mas
isso a gente nem precisava dizer. Se você é mãe, é claro que você sabe.
TANG
LARANJA
COM
VITAMINA
C
Faz 1 litro
45g